平成９年７月30日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第12巻第12号通巻198号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
July 30. 1997 No.198

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



◆不可能を可能にしてみせろ ミラクル攻略

鉄拳3
ヴァンパイアセイヴァー
Gダライアス

◆標的発見ロックオン！猛追撃ニューゲーム

K.O.F'97

マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター

1997
7.30
毎月15日・30日発売／特別定価
540yen


海洋生物型
巨大戦艦復活。
TAITO FX-1
エイトフィートアンブレラ
EIGHT FEET UMBRELLA
トライポッドサーディン
TRIPOD SARDINE
エクリプスアイ
クイーンフォッスル
アブソリュート
ディフェンダー
DIMENSION DIVER
ディメンジョンダイバー
Gダライアス
DARIUS
デュアルホーン
エターナルトライアングル
ETERNAL TRIANGLE
ファイアーフォッスル


TAITO
TOYOTA CELICA GT-FOUR
Type:ST205
DIMENSION:
4420mm×1750mm×1305mm
WEIGHT:1380kg
DRIVE:4WD
DISPLACEMENT:1998cc
OUTPUT:255ps/6000r.p.m.
TORQUE:31.0kg-m/4000r.p.m.
NISSAN SKYLINE GT-R
Type:BNR32
DIMENSION:
4545mm×1755mm×1340mm
WEIGHT:1430kg
DRIVE:4WD
DISPLACEMENT:2568cc
OUTPUT:280ps/6800r.p.m.
TORQUE:36.0kg-m/4400r.p.m.
TOYOTA
NISSAN
TOYOTA SPRINTER TRUENO GTV
Type:AE86
DIMENSION:
4205mm×1625mm×1335mm
WEIGHT:940kg
DRIVE:FR
DISPLACEMENT:1587cc
OUTPUT:130ps/6600r.p.m.
TORQUE:15.2kg-m/5200r.p.m.
NISSAN 180SX
Type:RPS13
DIMENSION:
4470mm×1690mm×1290mm
WEIGHT:1190kg
DRIVE:FR
DISPLACEMENT:1998cc
OUTPUT:205ps/6000r.p.m.
TORQUE:28.0kg-m/4000r.p.m.
また、逢えてうれしいぜ。
衝撃のドライビング・ゲーム速攻の第2作。
サイドバイサイド2
エボルツィオーネ
SIDE BY SIDE 2
Evoluzione
まるでタイヤの焦げつく匂いが感じられるようだ・・・。実車の超リアルなドライブ感が、走り屋をも震撼させた「SIDE BY SIDE」が強力なメーカー＆ニューマシンを加えて帰ってきた。白熱するデッドヒート、難易度を極めた周回コース、恐るべきパワーをもつシークレットキャラ。いまドライブゲームはさらなる進化を遂げ未知の領域へ。
HONDA CR-X SiR
Type:EF-8
DIMENSION:
3800mm×1675mm×1270mm
WEIGHT:970kg
DRIVE:FF
DISPLACEMENT:1595cc
OUTPUT:160ps/7600r.p.m.
TORQUE:15.5kg-m/7000r.p.m.
MAZDA RX-7 RZ
Type:FD3S
DIMENSION:
4280mm×1760mm×1230mm
WEIGHT:1250kg
DRIVE:FR
DISPLACEMENT:654cc×2
OUTPUT:265ps/6500r.p.m.
TORQUE:30.0kg-m/5000r.p.m.
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION IV
Type:CN9A
DIMENSION:
4330mm×1690mm×1415mm
WEIGHT:1350kg
DRIVE:4WD
DISPLACEMENT:1997cc
OUTPUT:280ps/6500r.p.m.
TORQUE:36.0kg-m/3000r.p.m.
HONDA
mazda
MITSUBISHI
SUBARU
HONDA CIVIC SiR
Type:EG-6
DIMENSION:
4070mm×1695mm×1350mm
WEIGHT:1040kg
DRIVE:FF
DISPLACEMENT:1595cc
OUTPUT:170ps/7800r.p.m.
TORQUE:16.0kg-m/7300r.p.m.
MAZDA SAVANNA RX-7 ∞
Type:FC3S
DIMENSION:
4335mm×1690mm×1270mm
WEIGHT:1250kg
DRIVE:FR
DISPLACEMENT:654cc×2
OUTPUT:205ps/6500+α r.p.m.
TORQUE:27.5kg-m/3500+α r.p.m.
SUBARU IMPREZA WRX STI Version III
Type:GC8
DIMENSION:
4340mm×1690mm×1405mm
WEIGHT:1250kg
DRIVE:4WD
DISPLACEMENT:1994cc
OUTPUT:280ps/6500r.p.m.
TORQUE:33.5kg-m/4000r.p.m.
ZUNTATA RECORDS 新譜案内
METAL BLACK -The First-
ZUNTATA
ゲームミュージック名作、癒しの1枚！
メタルブラック－The First－
価格2,550円(税込) ZTTL-0012
NOW ON SALE !!
&
超人気シリーズ最新作をゲットせよ！
G ダライアス 8/21ON SALE !!
価格2,550円(税込) ZTTL-0014
シューターの狂喜乱舞が見える！
ダライアス外伝－ザ・ラスト キッス－
7/21ON SALE !! 価格2,550円(税込) ZTTL-0013
8.31 sun ZUNTATA LIVE 開催決定!!
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1997
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
ゲーム内容及び画面写真は改良のため予告なく変更する場合がございます。
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー 募集中！
お問い合せ先045(593)7100

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

ハイパーコンボ
フィニッシュがイケてる！



さらにパートナーシップが奥深く、
おもしろくなったぞ。





友情パワーを見せつけてやれ！

もうすぐゲーセンに姿を現す「マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター」。前作X-MEN VSストリートファイターと同様に、2対2のチームバトルであるこのゲームならではのシステム、「ヴァリアブルアタック」「ヴァリアブルカウンター」「ヴァリアブルコンビネーション」

そして今回新たに加わった「ヴァリアブルアシスト」等々を変更点を中心に紹介していこう。

ヴァリアブルアシスト

中Ⓟ＋中Ⓚ同時押しで、後ろに控えているパートナーが援護攻撃をしてくれる。ゲージは消費しない。

連続技にはならないがキャンセルで出すこともできるぞ。この援護攻撃はキャラによって違い、リュウなら波動拳、ケンは昇龍拳、豪鬼は竜巻とそれぞれ固有の技で援護攻撃をしてくれる。

なにより便利なのが、援護を受けたキャラ（はじめから闘っていたキャラ）がすぐに動けるという点。

パートナーのヴァリアブルアシストが飛び道具ならそれを追いかけていくこともできるし、ファイナルジャスティスや、ウェポンXのような普通は連続技にならないような技も、パートナーのヴァリアブルアシストによっては連続技にすることができる。

はっきり言ってヴァリアブルアシストでパートナーを選んでもいいくらい重要。ザンギを例に挙げれば、パートナーをリュウにすれば飛び道具を持ったザンギに、ケンをパートナーにすれば昇龍を持ったザンギになるというわけだ。

ちなみに援護攻撃に出てきたキャラクターも攻撃されるとしっかりとダメージを受けてしまう。



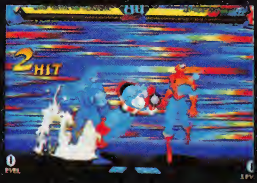
リュウのヴァリアブルアシストは波動拳。



ケンのは昇龍拳。二人で波動昇龍やっとく？



助けてベガ様！サイコショットをポンと出しておいて、



ファイナルジャスティス！連続技になります。正義と悪の友情だねっ！

ヴァリアブルアタック

大Ⓟ＋大Ⓚで、パートナーが跳び蹴りで乱入、交代するヴァリアブルアタック。これに関しては以前とまったく同じ。

ヴァリアブルアタックがガードされたら、やはり巨大な隙ができてしまうので注意しよう。

ヴァリアブルカウンター

ガード中に⬅⬋⬇＋大Ⓟ＋大Ⓚ同時押しでパートナーが攻撃しつつ交代するヴァリアブルカウンター。

ゲージを一つ消費するが、相手の攻めから脱出する手段、または安全に交代する手段としても効果的だ。

ただし、今回は無敵時間が大幅に少なくなってしまったようで、ヴァリアブルカウンターの発生が早いキャラなら問題はないが、遅いとも簡単につぶされてしまう。つぶされても交代はできるので確実な交代手段としては問題ない。

前作以上に、パートナーのヴァリアブルカウンターの性質を知っておく必要があるぞ。



さくら「よしっカウンター！交代しよっ！」



サイク「任せろ、オプティックぐはあ！」



こういう技なら問題ないんだけどね。

ヴァリアブルコンビネーション

⬇⬊➡＋大Ⓟ＋大Ⓚで、二人同時にハイパーコンボを放つヴァリアブルコンビネーション。ゲージを2つ消費する。

これもまた大きく変わったところはない。

ただ、半分のキャラが新キャラだし、技の性質が変わったものもある。やはりこれもパートナー選びの上で重要だぞ。



悪のダブルインパクト「オメガアーマゲドン！」威力も凶悪！



ザンギ専用Vコンビネーション「ダブルファイナルアトミックバスター」だ。

やったぜオヤジ！オレもヒーローの仲間入りだぜ！

ベガ



ベガワープが出現時に6対に分身して出現地点を見切られにくくなった。
ただしそれ以外には変更点も少なく、闘い方が大きく変わるようなことはなさそう。

必	サイコショット	←↙↓↘→＋Ⓟ
必	サイコフィールド	→↘↓↙←＋Ⓟ
必	ダブルニープレス	←↙↓↘→＋Ⓚ☆
必	ヘッドプレス	↓溜め↑＋Ⓚ ☆
必	飛行	↓↙←＋ⓀⓀ ☆
HC	サイコクラッシャー	↓↘→＋ⓅⓅ ☆
HC	ニープレスナイトメア	↓↘→＋ⓀⓀ
エリアル開始技		立ち強Ⓟ

豪鬼



なんといってもうれしいのが天魔豪斬空の大幅なパワーアップ。エリアルからキャンセルで連続ヒット、さらに空中で全段ヒットするようになっている。

必	豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
必	竜巻斬空脚	↓↙←＋Ⓚ ☆
必	阿修羅閃空	→↓↘(←↓↙)＋ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)
必	天魔空刃脚	空中で↓↘→＋Ⓚ
HC	滅殺豪波動	↓↙←＋ⓅⓅ
HC	滅殺豪昇龍	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	天魔豪斬空	空中で↓↘→＋ⓅⓅ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ

ダルシム



ドリルがある程度高い位置からでないと出なくなり、出るのも遅くなった。
ヨガインフェルノが空中でも出せるようになったがエリアルからの連続技は無理そう。

必	ヨガファイヤー	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	ヨガフレイム	→↘↓↙←＋Ⓟ
必	ヨガブラスト	→↘↓↙←＋Ⓚ
必	ヨガテレポート	→↓↘(←↓↙)＋ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)
HC	ヨガインフェルノ	↓↘→＋ⓅⓅ ☆
HC	ヨガストライク	↓↘→＋ⓀⓀ
エリアル開始技		立ち中Ⓟ

さくら



大きく変わったのが咲桜拳。小、大にかかわらず突進し、ガードされた場合は跳ね返るようになっている。空中でも出すことができ、エリアルから決めることもできるぞ。

必	咲桜拳	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	波動拳	↓↙←＋Ⓟ ☆
必	春風脚	↓↙←＋Ⓚ
HC	乱れ桜	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	真空波動拳	↓↙←＋ⓅⓅ
HC	春一番	↓↙←＋ⓀⓀ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ

リュウ



細かい変更点はいくつかあるが、ほぼこれまで通りいけそう。
インストにはのっていないが真・昇龍拳がハイパーコンボとして新たに加わったぞ。

必	波動拳	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
必	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ ☆
HC	真空波動拳	↓↘→＋ⓅⓅ ☆
HC	真空竜巻旋風脚	↓↙←＋ⓀⓀ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ

ケン



一番大きいのが竜巻旋風脚の変更。ヒットした相手を巻き込みつつ斜め上に上昇するようになった。そしてリュウと同様、疾風迅雷脚がハイパーコンボに加わったぞ。

必	波動拳	↓↘→＋Ⓟ ☆
必	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ ☆
必	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ ☆
HC	昇竜裂破	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	神龍拳	↓↘→＋ⓀⓀ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ

春麗



低空で空中ダッシュができなくなり、若干パワーダウンした感のある春麗。
千裂脚は発生が若干遅くなり、終了時の無敵時間もなくなったが強力だ。

必	気功拳	←↙↓↘→＋Ⓟ
必	天翔脚	→↓↘＋Ⓚ
必	百裂脚	Ⓚ連打 ☆
必	旋円蹴	→↘↓↙←＋Ⓚ
HC	気功掌	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	千裂脚	↓↘→＋ⓀⓀ
HC	覇山天翔脚	→↓↘＋ⓀⓀ
エリアル開始技		立ち強Ⓚ

ダン



なんとこいつには地上チェーンがない。空中でもキャンセルして挑発できるのが唯一の長所（？）。
なんと8分の1ランダム無敵の晃龍拳が復活しているぞ。

必	我道拳	↓↘→＋Ⓟ
必	晃龍拳	→↓↘＋Ⓟ
必	断空脚	↓↙←＋Ⓚ
必	ヨロシク火引	↓↘→＋Ⓚ
HC	震空我道拳	↓↘→＋ⓅⓅ
HC	晃龍烈火	↓↘→＋ⓀⓀ
HC	必勝無頼拳	↓↙←＋ⓀⓀ
エリアル開始技		屈み強Ⓟ

ザンギエフ



彼に関しては目立つ変更点はほとんどなし。
ザンギエフが画面に出ているときのヴァリアブルコンビネーションはパートナーが誰であろうと専用のものになる。

必	スクリューパイルドライバー	レバー1回転＋Ⓟ ☆
必	ダブルラリアット	ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)☆
必	フライングパワーボム	←↙↓↘→＋Ⓚ
必	バニシングフラット	→↓↘＋Ⓟ
必	エリアルロシアンスラム	→↓↘＋Ⓚ
HC	ファイナルアトミックバスター	レバー1回転＋ⓅⓅ
エリアル開始技		屈み中Ⓟ

☆は空中でも出すことが可能な技です。

本物のヒーローの力というものを見せてやる！

シュマゴラス

なんとカオスディメンジョンがゲージを3つ使用するようになった。ミスティックスマッシュはヒットすると相手に目玉がとりつき、一定時間後に爆発して追加ダメージだ。



必	ミスティックステア	←溜め→+Ⓟ	☆
必	ミスティックスマッシュ	←溜め→+Ⓚ	
必	ディバイタリゼーション	相手の近くで →↘↓↙←+Ⓚ	
HC	カオスディメンション（3ゲージ消費）	↓↘→+ⓅⓅ 後に中・大攻撃	
HC	カオススプリット	↓↘→+ⓀⓀ	
エリアル開始技		立ち中Ⓚ	

スパイダーマン

必	ウェブボール	↓↘→+Ⓟ	☆
必	スパイダースティング	→↓↘+Ⓟ	
必	ウェブスイング	↓↙←+Ⓚ	☆
必	ウェブスロー	→↘↓↙←+Ⓟ	
HC	マキシマムスパイダー	↓↘→+ⓅⓅ	☆
HC	クローラーアサルト	↓↘→+ⓀⓀ	
エリアル開始技		立ち中Ⓟ	

マキシマムスパイダーが大幅にパワーアップ。追尾性が高く、スピードも速いぞ。突進系の新ハイパーコンボ、クローラーアサルトは気軽に連続技に組み込める。



キャプテン・アメリカ

シールドスラッシュが遅くなったが通常技の攻撃範囲の広さと破壊力は健在。キック投げからのファイナルジャスティスが入らなくなってしまったのは残念。



必	シールドスラッシュ	↓↘→+Ⓟ	☆
必	スターズ&ストライプス	→↓↘+Ⓟ	
必	チャージングスター	↓↘→+Ⓚ	
HC	ファイナルジャスティス	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	ハイパーチャージングスター	↓↘→+ⓀⓀ	
HC	ハイパースターズ&ストライプス	→↓↘+ⓅⓅ	
エリアル開始技		立ち中Ⓟ・屈み強Ⓟ	

オメガレッド

カーボナディウムコイルは掴んだらⓅ連打で体力を吸収し、Ⓚ連打でハイパーコンボゲージを吸収する。また、レバー＋ボタンで7方向に投げ分けることができるぞ。



必	カーボナディウムコイル(※)	↓↘→+Ⓟ	☆
必	(※から派生) デスファクター	Ⓟ連打	☆
必	(※から派生) エナジードレイン	Ⓚ連打	☆
必	オメガストライク	↓↘→+Ⓚ	
HC	オメガデストロイヤー	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	オメガスマッシャー	空中で →↓↘+ⓅⓅ	
エリアル開始技		立ち中Ⓟ	

サイクロップス

ランニングネックブリーカードロップとラピッドパンチが溜め技になったのは痛い。メガオプティックブラストは連続技にはならなくなったが、見てからガードは無理。



必	オプティックブラスト	↓↘→+Ⓟ	☆
必	ライジングアッパーカット	→↓↘+Ⓟ	
必	サイクロンキック	↓↙←+Ⓚ	
必	ランニングネックブリーカードロップ	←溜め→+Ⓚ	
HC	メガオプティックブラスト	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	スーパーオプティックブラスト	→↘↓+ⓅⓅ	☆
エリアル開始技		立ち中Ⓟ	

ウルヴァリン

なんとレバー下中Kの流星キックがなくなり、真下に急降下するレバー下大Kが加わった。新ハイパーコンボのフェイタルクローは連続技以外にも使えそうだ。



必	バーサーカーバレッジ	↓↘→+Ⓟ	
必	トルネードクロウ	→↓↘+Ⓟ	
必	ドリルクロー	中Ⓟ+弱Ⓚ+レバー	☆
HC	バーサーカーバレッジX	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	フェイタルクロー	→↓↘+ⓀⓀ	☆
HC	ウェポンX	→↓↘+ⓅⓅ	
エリアル開始技		立ち強Ⓚ	

ハルク

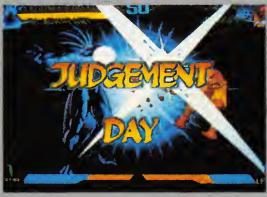
ガンマスラムが地を這う飛び道具になった。新ハイパーコンボのガンマウェーブはこのパワーアップ版だ。しゃがみ大Pのリーチが長くなったのもうれしい変更だ。



	ガンマトルネード	→↘↓↙←+Ⓟ
	ガンマスラム	↓↘→+Ⓟ
	ガンマチャージ	←溜め→+Ⓚ
	ガンマチャージ(対空)	↓溜め↑+Ⓚ
	ガンマウェイブ	↓↘→+ⓅⓅ
	ガンマクラッシュ	↓↙←+ⓅⓅ
エリアル開始技		立ち強Ⓚ・屈み強Ⓟ

ブラックハート

新ハイパーコンボジャッジメントデイは大パンチのデーモンを大量にまき散らす技。空中で出した場合、大キックのゾンビをまき散らす。必殺技の数は少ないが強力だ。



必	ダークサンダー	←↙↓↘→+Ⓟ	
必	インフェルノ	→↘↓↙←+Ⓟ	
HC	アーマゲドン	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	ジャッジメントデイ	↓↙←+ⓅⓅ	☆
HC	ハートオブダークネス	↓↘→+ⓀⓀ	
エリアル開始技		立ち中Ⓟ	

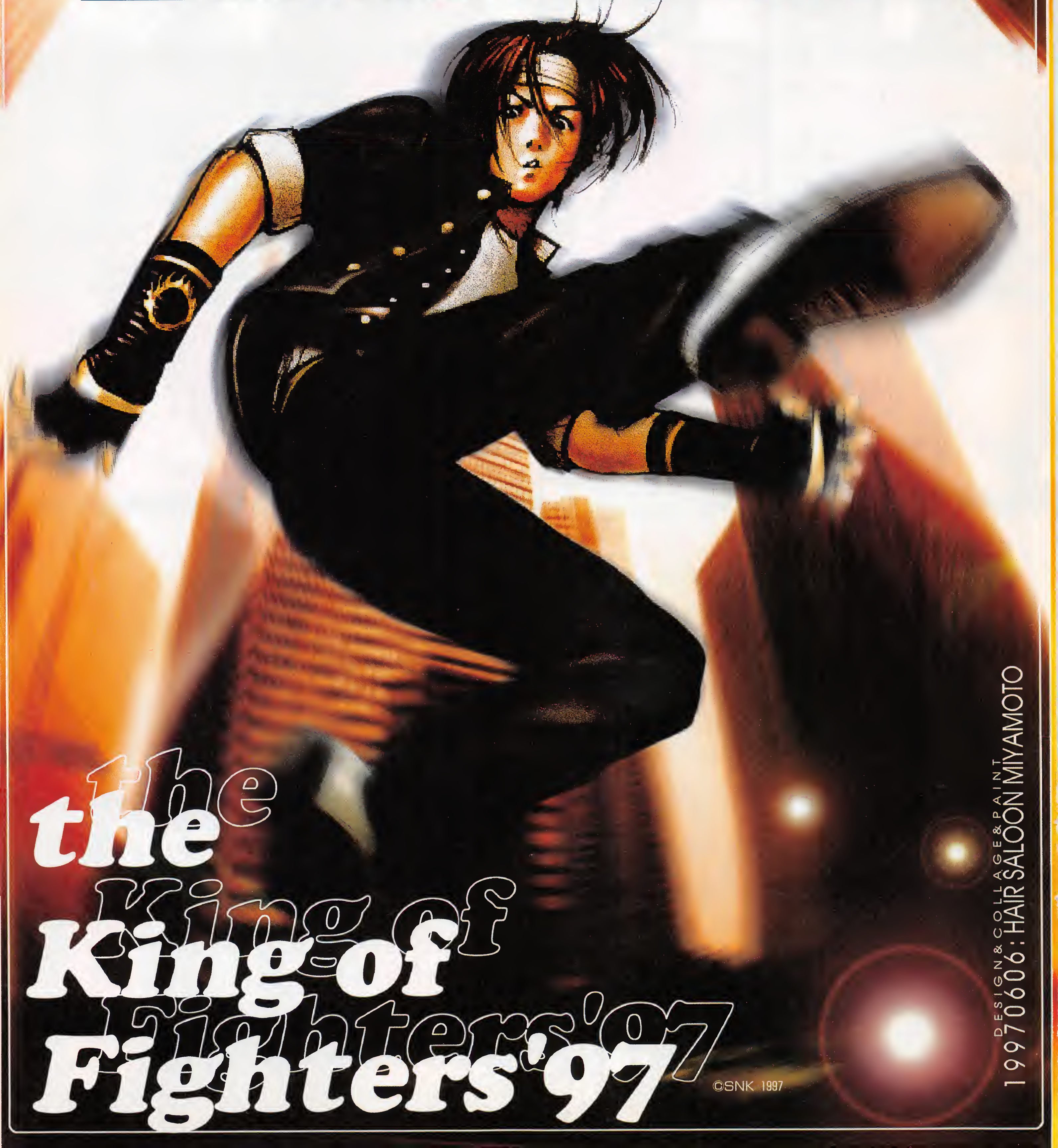
憲磨呂

必	スーパーファンタスティックトレジャー	↓↘→+Ⓟ	☆
必	グレートファイティングジャンプ	→↓↘+Ⓟ	
必	ローリングパワフルアームズ	↓↘→+Ⓚ	
HC	ハイパーストロングミラクルトレジャー	↓↘→+ⓅⓅ	
HC	ウルトラバラエティプライベートメモリーズ	↓↘→+ⓀⓀ	
HC	アルティメットグランドチャンピオンジャンプ	→↓↘+ⓅⓅ	
エリアル開始技		立ち強Ⓚ	

やたらと長い技名が目につくが、飛び道具、対空、突進技と一通りそろっているので意外といけるかも。リーチが短いのが欠点ではある。



最新のK.O.F.'97画面写真の初公開に加え、新キャラクター、新チーム、現時点での相関図など大特集!夏への扉を蹴り開けろ!!





















経済効果が優先されK.O.F.再び開催!!

決勝戦直後のハプニングをもって幕を閉じた「K.O.F.'96」大会。ハプニング自体の概要は何者かによる一部テロ活動、それに付随して発生した事故と発表され、その何者かが「誰」であって、「何のために」そのようなことをしたのか、そしてその何者かが、どこへ消え去ったのかは謎のままに処理された。しかし、こうした事件にもかかわらず、「K.O.F.'96」大会は興行的には大成功をおさめた。しばらくして後、折からの格闘ブームを受けて、それらに興味を示した巨大企業数社がスポンサーの名乗りをあげ、「K.O.F.'97」大会の開催を熱望。世界各地でも同じような現象が起こり、ほどなく「K.O.F.'97」大会は開催の運びとなった。

大会開催決定と同時に、世界の格闘家たちも各予選会場に結集し、ある者は「己の力を試すため」に、またある者は「富と名声のため」にと様々な思いを胸に予選大会に臨んでいった。様々なメディアを通じて熾烈を極める予選大会を目にする格闘ファンたち。その予選大会と平行して世界各地に次々と設置されていくK.O.F.闘技場。自然と「K.O.F.'97」大会に寄せる期待は並々ならぬものとなり、今大会が前大会同様、すさまじい盛り上がりを見せようとしているのは誰の目にも明らかなものとなっていた。

全世界が期待するこの大会に優勝し、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」の栄冠を勝ち得るのはどのチームとなるのか?そして前大会のような予期せぬアクシデントが今大会にも待ち受けているのか?世界がこの大会にその全神経を集中させようとしていた。

ついに見えてきたゲームの概要。今度はエディットに加えてモードセレクトまであるぞ！

担当：4たびM.C.はまー

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 君はもうエントリーしたか!?

今年のアナウンサーは誰かな!?

さてさて皆さんお待ちかね、今年も無事開催されることとなりました第4回ザ・キング・オブ・ファイターズ―毎回豪華なメンバーをそろえているこのシリーズ、'97ではついに一般公募による夢のスペシャルチームが実現。加えて完全なニューフェイスが4人も登場して、こりゃもう燃え上がること間違いなしだ!!（ややベタ入ってます）

バンドメン&弟子登場!!

K.O.F.ならではのチームバトルは、当然今回もそのまま。'95より可能になったチームエディットも健在で、合計364通りの可能性がプレイヤーを待つ。しかも今回はエディット専用キャラが2人。彼らを含めたストーリー展開がどうなっているのか、非常に気になるところだ。

チームバトルによる勝敗後の体力増加も今までどおり。相手を倒した時点での残り体力に、若干回復したぶん（回



ついにエディット専用キャラとなってしまった庵。彼について行ける仲間はいないのだろうか…。

復度は残りタイムで変化）で次の相手に臨まなければならない。



相変わらずダメージ0なのね…

チームバトル制ということで、援護攻撃のシステムも継承されている。ベースは最新の'96仕様で、「キャラクターごとの相性」もこと細かに設定してあるようだ。援護にくる条件も同様で、仲がよければ体力が勝っていても必ず助けてくれるし、仲が悪ければ何があろうと絶対に助けにこない。旧メンバーと新顔との相性はどうなっているのだろうか!?



ふがいない兄をシブシブ助けるサカザキ妹（ウソ）。やっぱりしゃがみガード不可なのかな？

大革命！'95餓狼VS'96龍虎も可能に!?

そのほかバトルに直接関わってくるシステムは、現時点では詳細がはっきりしない。が、1つ気になる新システムが採用されていて、どうやら「エキストラモード」と「アドヴァンストモード」の2種類から選ぶことが可能らしいの



これが問題のモードセレクト。キャラ選択前に、各プレイヤーごとに決定するようだ。

だ。画面を見るかぎりでは、エキストラモードでは攻撃避け、アドヴァンストモードでは緊急回避動作（後方）を行っている。また、パワーゲージのレイアウトにも違いがあり、その溜まり方や効力に差があることは想像に難くない。エキストラを'95タイプ、アドヴァンストを'96タイプと仮定すると、エキストラはガードキャンセルが使える防御重視、アドヴァンストは小・中・大ジャンプを駆使した攻撃重視と予想することもできる。いずれにせよ、シリーズを通して遊んできたファンにとっては、プラスにこそなれマイナスにはならない嬉しい配慮となるはずだ。



攻撃避けで中段打ちをかわすビリー。RB餓狼の服装なだけに、なんか新鮮。

「動かせる」ことが最大の魅力

ゲームシステムを軽く予想してみたが、やっぱりなんだかんだ言ってもK.O.F.の最大の持ち味は「カッコ良さ」。数ある格闘ゲームの中でもトップクラスのキャラクター性を持っているシリーズだけに、外見だけでなく、それぞれが「個性」を主張できるゲーム内容であることを、K.O.F.の1ファンとして期待したいと思う。



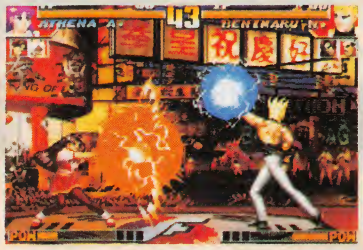
緊急回避（後ろ）で大キック（たぶん）を避けるの図。超受け身じゃないぞ。



ストーリーからではファイティングスタイルがまったく見えない（笑）、新キャラ社（やしろ）。'97年度版の京はどう闘う？



これはギロチンか、それとも新技か!?MAX超必はどうなるのだろうか？



腰に当てた手が妙に艶やかな紅丸の新技。アテナもかなりイメチェンしてます。



継承技フェニックスアローで突っ込むアテナと、集点連破棍と思われる技を繰り出すビリー。





新生マリーと、デフォルトで使用可能になったちづる。



パワーチャージまで会得したテリー。ここからゲイザーが入ってほしいー

今回の扉絵：HAIR SALOON MIYAMOTO
ゲームキャラクターデザイナー・イラストレーター。イラスト作品では「ゲーメストEX」VOL13，15〜18表紙、「京」ポスター、「京、庵」テレカなどがある。キャラデ作品は内緒。

新キャラクター登場!!

今日は「焼きそばパン」と「コロッケロール」にしました。

■なんと、前号のシルエットは、京の後輩。草薙家に縁があるかと思えば、なんと京のフォロアーだった!?真吾の技は京が教えているのだが、面白半分で教えていることに本人は気付いていないようだ。

Yabuki

矢吹真吾





画面の矢吹真吾。京の弟子だけあって、カッコイイよね。

自称 草薙流古武術

矢吹真吾プロフィール

格闘スタイル：草薙京直伝草薙流古武術（自称）
誕生日：4月8日
年齢：17歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：178cm
体重：69kg
趣味：リザードマンフリーク
好きな食べ物：冷凍食品（冷凍うどん等）
得意スポーツ：水球・水泳
大切なもの：命、彼女、草薙の技をメモしている生徒手帳
嫌いなもの：牛乳
声優：子安武人

The Story of Singo

真吾「パン買ってきました!!」

学校の昼休み。校舎から死角になる中庭の片隅に一人の男がいる。すっかり葉の落ちた木に、もたれかかるようにしながら寝ているその男のもとに、真吾はパンをかかえて走っていく。

真吾「えーっと、今日は『焼きそばパン』と『コロッケロール』にしました」

男「んーっ。あぁ…」

真吾「あと、これがコーヒー牛乳です。それじゃぁ、ココ置いときますね」

男「あぁ」

真吾がパンを買い、ここを訪れるようになって、もう3カ月以上になる。

男「じゃ、また今日から、新しい技だったな…」

男は、その焼きそばパンを袋から出し、パンを一口かじると、立ち上がり、先ほどまでもたれていた木から、適度に間合いをあけた位置まで下がる。

男「一回しかしねぇからな」

真吾「はい!!」

と、その男は突然、その木に向かってパンチをくりだした。

男「ボディが!!あまいぜ!!」

バスッッ!!

木が激しく揺れる。この木、よく見れば、かなり削れたあとがあったり、ところどころ焦げている。この木だけ葉が茂っていないのも、毎回サンドバッグがわりにされているせいだろう。

真吾「あっーこれ『荒咬み』ですね!!」

男「ほぉー、さすがは真吾くん。よくお勉強しているねぇ」

真吾「いやー、去年TVで見たんですよ。たしか、準決勝で椎拳崇を倒した技ですよね!!」

男（そこまでは、覚えてない…）

真吾「えっと…ここはこーで…こーやって…こう、か…」

真吾は男の動きを頭の中でシミュレーションし、覚えようとしている。

真吾「でも、昨日は『次は、レインボー（R）・エネルギー（E）・ダイナマイト（D）・キック』っていう話だったような気がするんですけど…」

男「そんなこと言ったっけかなぁ？」

真吾「まぁ、いいんですけどね。で、『荒咬み』って『何式』なんですか？」

男「んー、百…拾…五式…か」

真吾「それは、この前の『毒咬み』じゃあ…」

男「あぁ、そうだな。じゃぁ『百拾四式』だな」

真吾「もう、草薙さん、間違えないで下さいよぉー」

言葉は怒っているが、心底楽しそうである。

真吾「えっと…百・拾・四・式・荒・咬・み…っと」

真吾は、生徒手帳に素早く記入すると、その「荒咬み」という技の動作を、見よう見真似でしてみせた。

真吾「こんな感じですか？」

京「お、いけてる、いけてる、そんな感じ」

真吾「あ、本当ですか!!ありがとうございます、草薙さん!!あとは、いつものことながら『炎』ですよね？」

京「『炎』ねぇ…」

真吾「今まで出たためしがないんですけど、でも、なんか今回のは、今まで教わった技とは違って、もう少し頑張ったら、炎が出そうな気がするんですよ!!」

京（それは、気のせいだ…）

真吾「だから、おれ、草薙さんみたいに、炎が出るまで頑張って練習します!!」

京「おう、お前ならできる、頑張ってくれたまえ。じゃあ、オレ、戻るわ」

真吾が買ってきた昼食を持って、先ほどのパンをかじりながら校舎に戻っていく。

真吾「草薙さん、ありがとうございました!!」

深々と頭を下げ、見送る真吾。

京（覚えは良いんだけどな…ちょっと…）

こっちを振り返らず、右手を軽く上げて帰っていく京。

京「じゃーな、努力しろよ」

京が校舎に消えていくと、真吾はさっき見た技を思い出しながら、練習を始めだした。

真吾「よし!!『荒咬み』をマスターするぞー!!」

ところで、この二人「同じ高校の先輩・後輩である」という以外は、なんの接触点もなかった。ところが、数カ月前、京の前に「矢吹真吾」なる青年が、突然現れ…。

真吾「草薙京さんですよね？」

京「あぁ、そうだけど…誰？お前」

真吾「二年の矢吹真吾っています。草薙京さん一おれに、技を教えてください一お願いします!!」

京「はぁ？」

これが真吾との初めての会話である。どうも「KOF96大会を見て、京にあこがれて」とのことらしい。最初は、軽く断っていた京だが、結局これをきっかけに、最終的には、真吾に自分の技を教えることになったのである。とはいえ、教えたところで「草薙の一族」でない彼が、炎を扱えるわけでもなく、今日教えた「荒咬み」も、ただパンチをくりだしているだけに過ぎない。それにも関わらず、一生懸命練習する真吾に、京は「面白半分」と「いいぱしり」程度の気持ちで、教えているといった感じである。

真吾（…こーで…こーやって…こう…）

今までこういったやり方だったので慣れているのか、一回しか見てないわりには、技の動きは様になっている。

真吾（よし、だいたい動きがわかってきた…こんな感じかな？）

真吾は、いったん構え直し、精神を集中すると、一心に拳を打ち出した。

真吾「ボディがあまいぜ!!」

やはり、端から見てるとただのボディブローである。

キーン　コーン　カーン　コーン

昼休みの終了を告げるチャイムが校舎中に響く。校庭やさまざまなところで、昼休みを過ごしていた生徒たちが、校舎に吸い込まれていく。

真吾（さてと、おれも戻るかな…）

放課後。昼すぎあたりから天候が急に悪化し、昼は小雨程度だったものが、すっかり本降りになっている。傘をさして帰る者、傘を忘れ濡れながら走って帰る者、下駄箱のあたりで小雨になるまで待っている者と、さまざまな様子が見られる。

真吾「ボディがあまいぜ!!!」

その雨のなか、真吾はいつもの中庭で、京から教わった技を練習していた。放課後に、人気のないこの中庭で練習するのはもはや日課となっており、「二式」に始まり、今日教わった『荒咬み』まで、天候にかかわらず、毎日欠かしたことがない。ところが、最近、練習だけでは、限界があるのを薄々感じてきた。

真吾「はぁはぁはぁ、まだまだか…」

少し休憩を入れようと、雨のなか地面に腰を掛ける。そして、昼間から悩んでいたことを思い出し、どうしようか考えていた。

『キング・オブ・ファイターズ』

これがあったからこそ、去年の夏TVで京を見て以来、『京にあこがれ』その京に一歩でも近づこうとしている、今の自分がある。そして、また今年の夏も行われる。

真吾（キング・オブ・ファイターズ出場……でも、闘えるのか…おれが…）

数カ月前、自分が人と闘うなんて考えたことはなかったし、そのために技を学んだわけでもなかった。でも、今は違う…。

真吾（出場して、草薙さんに一歩でも近づきたい一）

しばらく悩んでいたが、ふと、何かがふっきれたかのように、決意を固めた。

真吾（そうだな…ダメもとでやってみるしかないか!!）

すると、また立ち上がり、気合をいれ、もう一度練習をしはじめた…。

この後真吾は、無事キング・オブ・ファイターズ一般個人予選大会を勝ち進み、決勝大会出場を果たすことになる。



ライターから一言：京サマの後輩ということで期待のかかるニューフェイス・矢吹真吾。真吾クンは草薙の血を引くわけではないので、さすがに炎を使うことはできないだろうが、どこまで京サマに近付けるかが見物だ。援護攻撃ではぜひとも、京サマとの男の友情合体攻撃を見せてもらいたい。いおりんを食っちゃうほどの実力があったらいいなぁ…。（ぴぐ）

New-Face Team

ニューフェースチーム

出場決定

They are New Comers.

ニューフェイスチームの情報がついに公開。これまでのSNKのどのゲームにも関わらない。完全K.O.F.オリジナルチームだ。ある人物との因縁が深いようだが、一体、誰だろう。



一口情報：彼らは対立するバンドがあるとのことだが、今回の出場チームで、バンドを組んでいる人物は少ない。ビリー・カーンやアテナ、庵ぐらいではなかろうか。しかし、もしかするとバンド・オブ・ファイターズの線もないとは言えない。謎は深まるばかりだ。

京の恋人「ユキ」声優オーディションリポート
「ユキ」役は福島県小島さんに!!

リポート・CHU

去る6月15日。東京の新橋にあるヤクルトホールにて、草薙京の恋人であるユキの声優オーディションが行われた。このオーディションは、K.O.F.'97で初登場になる京の恋人のユキ役になれるということで、1534人という多数の応募があり、最終選考に残った18人が、今回のオーディションで自己紹介・ゲストとの台詞読み合わせ・フリー演技といった内容で自己アピールしたのだ。

そして審査員が審査している間、ゲストによるイベントが行われ、会場を盛り上げてくれた。ちなみにゲストは京役の野中政宏さん、庵役の安井邦彦さん、ブルー・マリー役の生駒治美さん、アテナ役の栗栖ゆきなさんの4人だ。会場の盛り上がりが、「あんたら（失礼）これが目的やろ？」と思ってしまうほどだったのは言うまでもない…。

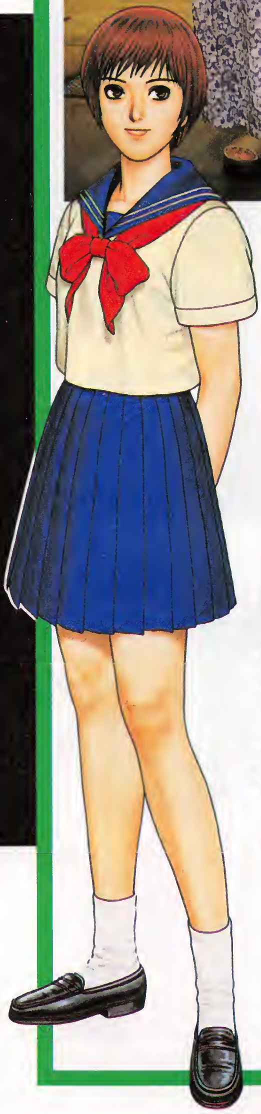
イベントが終わったところで審査の結果発表。

見事ユキ役に選ばれたのが上の写真の小島朋子さんだ。

彼女はオーディション中のフリー演技の時に空手を披露した強者？で、特技は指圧だそうだ。K.O.F.'97を含め今後の彼女の活躍に超期待だ。



ユキ役に選ばれた小島朋子さん。声は'97でのお楽しみ。



ユキ　プロフィール

誕生日：3月20日
年齢：18歳（高校生）
出身地：日本
血液型：A型
身長：167cm
体重：52kg
趣味：ツーリング、普通自動二輪免許（現在、教習所に通っている）
好きな食べ物：もんじゃ焼き
得意スポーツ：ハイジャンプ
大切なもの：陸上大会の写真
嫌いなもの：いいかげんな人
スリーサイズ：B—83・W—54・H—81

草薙京より大人っぽく、面倒見がよくてしっかりしている。美人で頭もよく、運動もできるのでクラス中では誰からでも好かれるタイプ。おとなしいが、性格は明るい。

男子生徒は京を恐れて近づいてこないが、隠れファンはいると思われる。

お嬢様やコギャルなどではなく、ごくごく普通の女子高生。京の彼女ということで、女の子たちにうらやましがられている。

今の悩みは、京が卒業できるかどうか？である。格闘技のことはよく分からない。



上がグランプリ、準グランプリ、ゲストの集合写真。下は当日のイベントの模様。

小島朋子プロフィール)
昭和52年3月7日福島県出身。身長156cm、体重45kg、B—82　W—61　H—86。趣味はラーメンの食べ歩きと映画鑑賞。特技は歯磨きと指圧、インスタントラーメン作り。これまでの代表作品「ハーメルンのバイオリン弾き」（トロン）、「YAOちゃんのラシゴミプレイランド」（レギュラー）。

七枷 社 Nanakase Yashiro

格闘スタイル：型は特にないが、主に打撃系の技が中心
誕生日：12月31日
年齢：23歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：190cm
体重：99kg
趣味：バンド・旅行
好きな食べ物：穂先メンマ
得意スポーツ：水泳
大切なもの：琥珀
嫌いなもの：ナス・狭いところ
声優：粟根　まこと

シェルミー Shermie

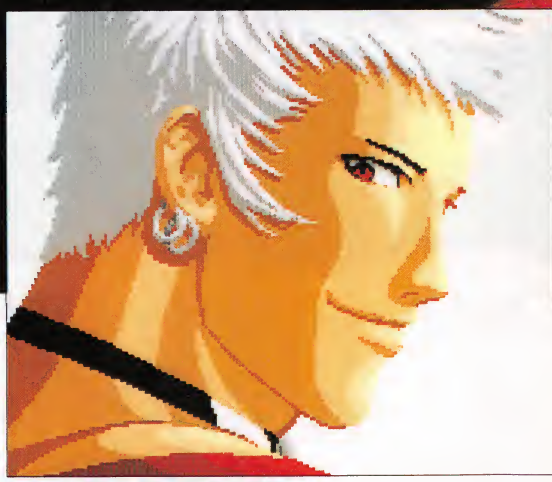
格闘スタイル：型は特にないが、主に投げが中心（ブリッジは得意）
誕生日：2月13日
年齢：21歳
出身地：フランス
血液型：B型
身長：173cm
体重：68kg
趣味：バンド・仏映画鑑賞
好きな食べ物：魚（特に光もの）
得意スポーツ：アイススケート
大切なもの：パソコン
嫌いなもの：セロリ・シチュー・高校野球
B—92　W—63　H—87
声優：西川　葉月

クリス Chris

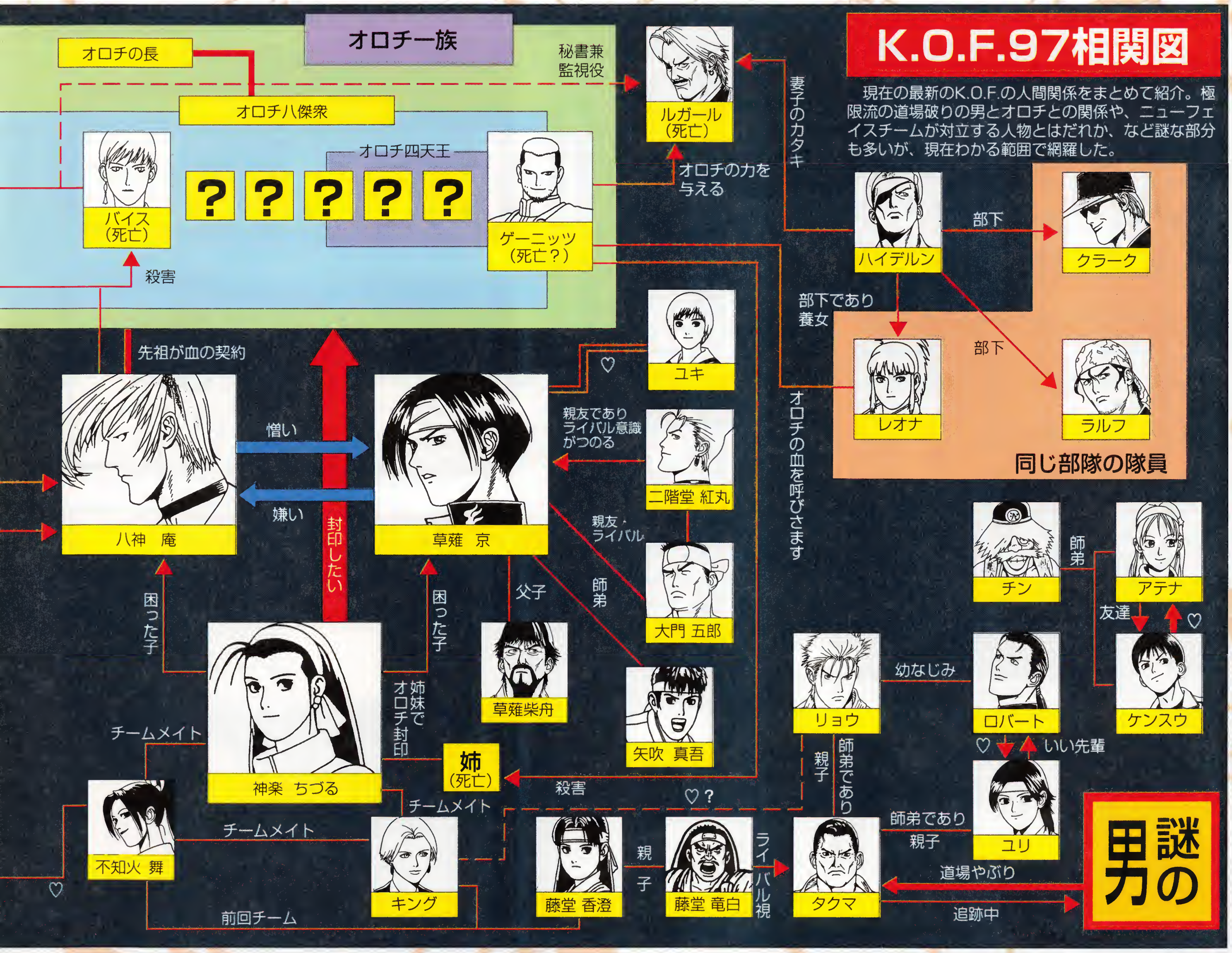
格闘スタイル：型は特にないが、主にスピードを生かした攻撃が中心
誕生日：5月3日
年齢：14歳
出身地：スウェーデン
血液型：AB型
身長：160cm
体重：48kg
趣味：料理
好きな食べ物：ブータン
得意スポーツ：オリエンテーリング
大切なもの：自然
嫌いなもの：グミキャンディー・頭を気軽に触る人
声優：緒方　りお

DIGEST STORY

七枷社がひきいるバンドは対立するバンドのからみにより、ここしばらくトラブル続きであった。公演まで約2カ月にせまった時、ふと目にしたK.O.F.大会のCM内に、トラブルの原因である男が映し出された。このことをきっかけに、社はメンバーのシェルミー、クリスの二人と共にこれまでの借りをK.O.F.で返すことを提案する。



大男だが、五郎とはまた違った、不敵な表情を見せる七枷社。



K.O.F.97相関図

現在の最新のK.O.F.の人間関係をまとめて紹介。極限流の道場破りの男とオロチとの関係や、ニューフェイスチームが対立する人物とはだれか、など謎な部分も多いが、現在わかる範囲で網羅した。

に落ちるオロチの影

一八〇〇年間の因縁

今から1800年前、荒神スサノオノミコトが、ヤマタノオロチを退治した。これが、オロチ・草薙・八神、すべての因縁の発端となる。

草薙京の一族・草薙家は、もともとスサノオノミコトを守護する一族であった。そして、ヤマタノオロチを封印する手段として、三種の神器「草薙の拳」「八尺瓊勾玉（ヤサカニノマガタマ）」「八咫（ヤタ）の鏡」が天照大神から草薙の一族に渡され、それを守護する一族は、草薙家、八尺瓊家、八咫家と呼ばれることとなる。この三つの家が力をあわせて、ヤマタノオロチの封印を守るはずであった。

しかし、ここで、オロチ一族が三つの家に影響を与え始める。

その血の破壊のエネルギーに、真っ先に魅せられたのが、「八尺瓊勾玉」を守護する八尺瓊家であった。折から八尺瓊家は草薙家との仲が悪化しており、最終的に「八尺瓊」の名を捨て、オロチと血の契約の上、「八神」家と改名することになる（「八神」とは、ヤマタノオロチの八つの首を神に見立て、それを名にしたものであろう）。八咫家は両家の仲裁に入ろうとし、失敗する。三つの家がバラバラになった以上、年々封印の力が弱まるのは必然であった。

そして、現代。草薙、八神両家において伝承は形骸化し、八咫の家のみが、正式な伝承を伝えていた。八咫の娘、ちづるは、姉とともに封印を守護し、日々を過ごしていた。

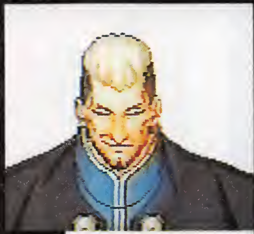
しかし、そこに、オロチ四天

一口情報：山崎の「蛇使い」。オロチの影を想像するに難くない技名だ。前号のストーリーで、人間離れした殺気を見せる彼は、実際はどうなるのだろうか。

次号予告 K.O.F.'97新着続報!!ついに'97の全貌がわかるのか？ニューフェイスチームストーリー公開！

三種の神器チーム（京・庵・ちづる） エンディング ED

ネオジオCD版・サターン版「K.O.F.'96」でこの三人を選ぶと、特別エンディングが見られる。神器伝承者の設定を垣間見ることができるこのエンディングを、特別に紹介しよう。



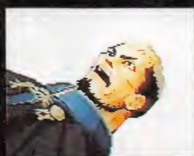
1 三人の力の前に敗れたゲーニッツ。「少々侮りすぎましたか。これほどとは…。しかし、これでおしまいではありませんよ…」



2 俺の怒りに火がつく。「チィッー！」

「楽には死ねんぞォオッ!!」

3 「くらいやがれェェイッ！」庵が攻撃し、京がとどめを刺す。おそらく、二人の初めて見せる連携。「くッ！」ゲーニッツが叫ぶ。



4 「なぜ…風が吹かん…!?グァアアッ」困惑したまま封印されるゲーニッツ。



「なぜだ!?なぜ紅い…？俺の炎が紅いわけがない!!」

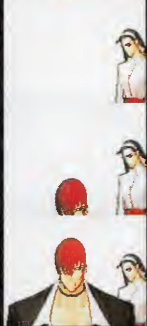
5 普段と違う炎の色に戸惑う庵。「払うもの草薙、封ずる者八神。あなたたちは今、1800年の刻をなぞらえたのよ。大蛇は八神の紅い炎で封じられ、草薙によってなぎ払われた。八神の紅き炎は、あなたが持つ人の部分の本能が生み出したものよ」ちづるは八咫家の伝承を伝える。反発する庵。「くだらんことを…」



6 ちづるは続ける。「あなたが操る蒼き炎。それは、あなたに流れるオロチの血から生まれるもの…。あなたの一族が代々短命なのは、そのオロチの血のせいよ。このままその力を使い続ければ八神、あなたもいずれ…」庵が叫ぶ。「死ぬとでも言いたいのか？誰がだ？この俺がか!!」



7 突然、庵の全身に激痛が走る。「…！くッ、グフッ!!」



8 ちづるは説得を続ける。「1800年続いた八神家、草薙家の争いに終止符をうつために。「目を醒まして。草薙と八神の争いなど無益なことよ。捨てなさい、八神の名を。オロチを止めるには、草薙とあなたの力が必要なのよ」しかし、庵は聞き入れなかった。「黙れ…！おれは俺の生きたいように生きる。だれの指図も受けん！」



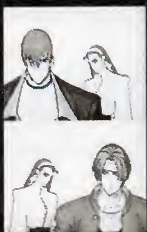
9 ちづるは京にも尋ねる。「あなたもそうなの？」京は答える。「まあな。俺たちの闘いは草薙とか八神とかってことじゃない。おれとヤツの闘いだ。大昔のことは知ったことじゃない。仮にあいつの前にオロチが現れれば、あいつがオロチを倒す。俺の前に現れても、それは同じことさ」

「じゃあな」





10 ちづるの説得は失敗に終わった。「草薙、私たちの一族は、あなたたちの争いをずっと見てきた。私たちがどちらにもつかなかったのはほかでもない。この争いが無意味であることを知っていたからよ」

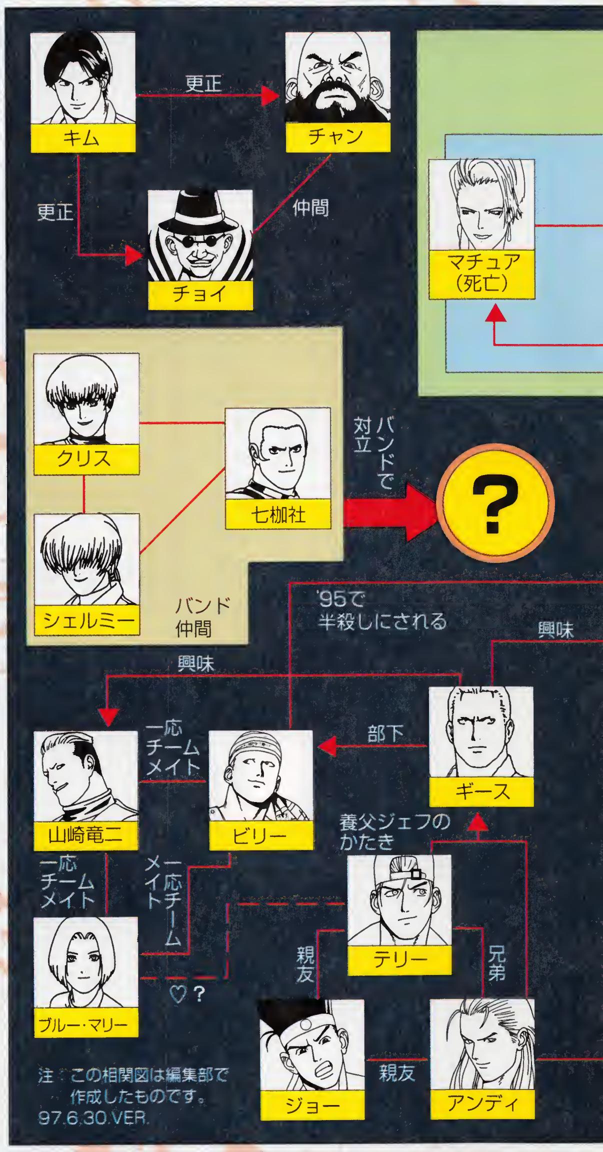


11 「八神…あなたにもいずれわかるときが来るわ。そして草薙…あなたもその血の宿命から逃れられないことを知るでしょう」説得が失敗に終わっても、明日への希望を彼女は捨てない。

「それまでは私も…」



To Be Continued.



K.O.F.

王のひとり、ゲーニッツが現れ、ちづるの姉を殺害する。
ついにオロチの力が解放されることになったのである。
八咫ちづる一人では、オロチの力を封印するには荷が重すぎた。彼女は、オロチを封印できる力を持つものを探すため、そしてバラバラになった三家を集わせるため、神楽ちづると改名し、K.O.F.'96を開催する。そして、そこに集った格闘家の力で、ゲーニッツを倒すことに成功する。
しかし、オロチ一族の全貌はまだ見えない。K.O.F.'97は、これまで以上の嵐の予感の中、開催される…。

注：これは、K.O.F.'94、'95、'96のオフィシャルストーリーをもとに、編集部で作成したものです。

隠しキャラ公開!!!

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire™

ヴァンパイアセイヴァー

これがセイヴァーの見えざる敵! 真・ガロン 真・ビシャモン シャドウ

ゲームの発売直後からうわさになっていた隠しキャラが、ついに公開される運びとなった。ヴァンパイアセイヴァーの隠しキャラは全部で3キャラ。真・ガロンと真・ビシャモン、それに新顔、シャドウだ。

このうちプレイヤーキャラとしてセレクトできるのは真・ガロンとシャドウの2キャラで、真・ビシャモンは自分で遊ぶことはできない。オリジナル技をもっているだけにじつに残念だ。

また、これらの隠しキャラとは別に、コンピューター戦(1人用プレイ)をプレイしていると出てくる「乱入キャラ」というものもある。こちらも当然、選んで遊ぶことはできない、っていうか、ごくフツーのキャラが乱入してくるだけなので全然隠しキャラじゃない(だから乱入キャラ)。

乱入キャラについて

乱入キャラの出現条件は表のとおり。コンプリート勝ちというのは、つまり1本も落とさずに勝ち続けるということ。EX技orダークフォースフィニッシュは、相手の体力を残り少なくしてからダークフォースを使い、一気に攻めれば簡単だ。



そ、そんなこというの!?…

乱入してくるキャラは自分の使用キャラによって違い、全キャラそれぞれにきちんとセリフが設定されている。セイヴァー世界で各キャラ達がどういう関係にあるのか、またお互いをどう思っているのかなど結構興味深い一面を垣間見られるので、気になる人はチャレンジしてみよう。

真・ビシャモンについて

セイヴァーの真のラスボスはビシャモンだった!?事の真相は定かではないが、表の条件を満たすとプレイヤービシャモンにはない技を使って、鬼のように攻めてくるビシャモンが出現するのは確か。しかも通常時のラスボスを倒したあとに出現するので、敵がまるまる1体増えたことになる(乱入キャラを合わせれば2体)。


あ、あなたは!あぁ!

この真・ビシャモンを出す条件で、使用キャラによって変化する部分がある。使用キャラごとに指定された特定のEX技で2回以上フィニッシュする、というものだが、これがキャラによってはかなり厳しかったりする。

逆に一部のキャラは簡単に条件を満たせるので、すぐに真・ビシャモンを見たいという人は、ジェダやビシャモンを使おう。

見事、真・ビシャモンを倒せれば、怪しい雰囲気(笑)の真のエンディング(?)が見られるぞ。

○乱入キャラの出現条件
・1coin、ノーコンティニュー、コンプリート勝ちしつづける
・EXorDFフィニッシュを3回(混ざっても可)以上、5ラウンド内に決める

○真ビシャモン出現条件
・1coin ノーコンティニュー
・マニュアルでプレイ
・ボスを含め全てコンプリート勝ち
・各キャラ固定のEX技で2回以上フィニッシュする(各技は別紙参照)



ずらーりとまあ、壮観ですなあ…。あ!なにかいる!

真・ガロン&シャドウについて

なんだか巷ではずいぶんまえからバレバレだったような気もする(・きっと気のせい)真・ガロンとシャドウだが、初お目見えという人も多いかもしれないので、その特徴を明記しておこう。

『真・ガロンの特徴』

ドラゴンキャノンのグラフィックがVハンター時代のものになっている。勝利ポーズが違う。色が違う。以上。

『シャドウの特徴』

倒した相手キャラに乗り移る。次の試合ではその乗り移ったキャラで闘うことになる。これはコンピューター戦、対人戦共通で、全キャラに精通しているかどうかが問われるわけだ。

「我こそはミスターセイヴァー!」と自負する強者はどんどん使ってくれ。


グラフィックが違うのねん。どっちがいいかな。

○『シャドウ』使用コマンド
・「?」にカーソルを合わせてスタートボタンを5回押してから決定
・使用したいキャラに合わせ、スタートを3回押してから上のコマンドを実行すると1人目のキャラを選べる。



うしろのぬぼ〜っとしてるのがシャドウ君だ。

○真ガロン使用コマンド
・スタートを押したままガロンを選択。(パンチ×3で1Pカラー、キック×3で2Pカラー)

○勝ちポーズセレクト
・勝った時(K.Oが出てから)6ボタンのどれかを押しっぱなしで各勝利ポーズになる。

○真ビシャモン 出現率規定技
デミトリ……ミッドナイトプレジャー
ガロン………モーメントスライス
ビクトル……テラデルタ
ビシャモン…とが首さらし
オルバス……アクアスプレッド
ザベル………ヘルダンク
アナカリス…八重魔法
フェリシア…プリーズヘルプミー
レイレイ……中華爆弾
サスカッチ…ビッグスレッジ
キュービー…+B
バレッタ……ビューティフルメモリー
ジェダ………プロヴァ=ディ=セルヴォ
モリガン……ダークネスイリュージョン
リリス………グルーミーペパットショウ

「課題:オルバスのダッシュ中P」

神保町ガードキャンセル教習所

なんだかアドバンシングガードだのいう新防御法のおかげで価値がどうとか言われているGCだが、できるならそれに越したことはないっしょ!みんなでうまくなろうや。

担当:KAL&教官のみなさん

ヴァンパイアといえばガードキャンセル(以下、GC)、ガードキャンセルといえばヴァンパイア、というほど、このゲームのなかでのGCは重要な位置を占めている。GCがサクッとできれば〝通っぽく〟見えたりするし、たとえ偶然でも「1発GC」できれば、相手やギャラリーをビビらすことだってできる。なによりさくさくGCできれば、格好良いではないか。

「よしじゃあ、俺もGC使ってみっか。……出ねぇ〜?!」

う〜ん、よくあることだ。

「いやでも、頭ではわかってるんだけど、でないんすよ。なんでなんで?」

こういう人もよく見かける。人から聞いたり記事で見たりして理屈はわかっているはずなのに、ゲーム画面のなかでチャレンジするとどうにもうまくいかない。なぜなんだろう?

GCのでないありがちな理由

『昇龍拳コマンドがでない!』

そもそも→↓↘というコマンド、いわゆる昇龍拳コマンドが苦手という人は多い。これは一見でなくても仕方ないかのようにおもわれるが、解決策はある。

『**入力が間に合ってない!**』

GC慣れしていない人が、最初に陥りやすい罠。

「攻撃がきた…」

「…はい、GC入力〜」

…それじゃでないって。攻撃をガードしたのを確認してからGC入力を始めたのでは、人知を越えたレバーさばきでないと「GC受付時間」に間に合わない。GCコマンドが完成するころには受付時間をとっくにすぎているはずだ。

『**コマンドがめちゃめちゃ**』

とにかく早く入力しようとして、

「うわ〜攻撃がきた、ガーキャン、ガーキャン…ガチャガチャ」(注、ガーキャン=ガードキャンセル)

と、焦りつつコンパネを動かして、結果レバー操作がおろそかになってしまうケース。

でも「コマンドの正確さ」と「素早い入力」を初めから両立させるというのは非常に難しい。これらをクリアーしてガードキャンセルをマスターするには、1から、いや、そのもっとまえの段階からGCというものに対して免疫をつけていかないとキビしいだろう。

ということで、「心構え」について考えてみたい。

この技を見たらGCせよ!

とりあえず慣れないうちは、正確な入力や入力スピードなどのことは考えなくていいから、「ガードキャンセルチャンス」を逃さないように訓練することから始めよう。「これらの技には最低、GCしとこうぜ」といった技たちがきたときに、「あっ、GCだ!」とすぐ反応できるかどうか。

GCしないともったいない、という技は、対戦してれば必ずくる。そういった技がきたときに反応できずにぼう〜っとしているか、入力はめちゃくちゃでもGCしなくちゃ、と反応できているかでは大違いなのだ。

表にまとめてある技は、最後までガードしていたのではもったいない、GCせい!という技たちの代表例だ。はじめのうちはかっ捌きやバルキリーターンをガードしたら、「GCーっ!」っとレバーを動かせるようになるだけでいい。それが第1段階だ。

慣れてきてGCが意識の高いところに上がってきたら、少し予備モーションの小さくなったデルタキックやバットスピン、サスカッチのビッグタイフーン(足首回すやつ)等をガードしたあと、逃さずGC入力できるようになろう。実戦レベルでは、オルバスのダッシュ中P(両手でクロールして、2ヒットするやつ)あたりに対してすぐ手が動くか、というのがポイントだ。ここらが第1段階の合格ラインだろう。

何度もいうが、「素早く成功させろ」というのではなく、特定の技を見て「素早く入力し始められるか」が焦点だ。コマンドの正確さ、コマンドそのものの入力スピードは初めは考えなくていい。

小手先のテクニックや余計な知識よりも、まずは「意識改革」からおこなっていき、〝その瞬間〟がきたら条件反射で手が動くくらいになれば第1段階終了だ。

難度別・GCしてネ技集(うんざり式)

協力:㊙

(Lv.0)「これがきたら即GC」レベル
- ○ESバットスピン ○かっ捌き ○バルキリーターン
- ○オルバスのダッシュ大P

(Lv.1)「ノーマル慣れたら確実にね」レベル
- ○バットスピン ○デルタキック ○ビッグタイフーン
- ○オルバスのダッシュ中P

(Lv.2)「できればやっとけや」レベル
- ○スカルスティング ○旋風舞 ○ミリオンフリッカー
- ○ESディオ=セーガ(飛び道具) ○下段チェーン
- ○レイレイのジャンプ大P

(Lv.3)「やってみろこらぁ」レベル
- ○ガロン、フェリシア、サスカッチ、ジェダなどのダッシュ攻撃
- ○ソウルフィスト、ソウルフラッシュ ○単発技1発がけ

(Lv.4)「狙ってできたらホンモノ」レベル
- ○ダークネスイリュージョン
- ○デスボルテージ ○天雷破
- ○キュービィの空中ダッシュ攻撃 ○相手のGC

ここでは、ゲーメスト編集部のライターが、どのようにしてガードキャンセルをマスターするに至ったのか、また、日々どんな練習をしているのかを追い、少しでも当コーナーにフィードバックできるよう、その秘訣を公開していきたいとおもっています。

第1回のゲストは、神保町ジェダ倶楽部の斬り込み隊長、MVP先生におこしいただきました。

【わたしのGC練習法】

『最初は〝1発〟でかけないとダメだと思ったけど、やっぱりGCの性能にもよるので、最近はチェーンの2段目くらいに見てからかけるのがマイブーム。

でもジェダの場合、背が高く空中チェーンで2段3段とやってくる人もいるのでそういう人にはGCを狙う。

とりあえず狙うべき技を自分のなかで設定。

例:ビシャモンならダッシュ中Pとか下段かっ捌きとか

例:フェリシアならばダッシュ中P、GC(デルタキック)

要はやっぱり2段技にはかけていきたいというところっすね。

やり方はガードをみてから速攻入力。気合い一発、根性が重要ですね。気を付けたいのが「ガードしたつもり」。ガードしていないのに入力し始めちまうことですな。』

気合いと根性がからんでいるあたり少し怪しいですが…。なるほど、GCを狙う技をあらかじめ決めておいて、集中的に練習していくと。

ここでMVP先生は、重要なヒントをあたえてくれました。気が焦るあまり、まだガードもしていないのにGC入力を始めてしまう病気、その名も「ガードしたつもり」。

これは危険です。この病気にかかってしまうと、いつ入力を始めればいいのか分からなくなり、GC不信に陥ってしまうといわれています。

入力は、きちんとガードしてから。入力速度は徐々に早めていけばいいでしょう。初めはとにかく意識改革です!

カリキュラム

第1段階 心構え
- ○「これらの技を見たら絶対GC」
- 〜見てから入力できるように意識改革する

第2段階 正確に入力する
- ○「正しい入力で下段技にもガードキャンセル」
- 〜遅くてもいいので確実に出せるようになる
- 〜正しいコマンドを身につける

第3段階 素早く入力
- ○「しゃがみガード不可技をGC!」
- 〜ジャンプ多段攻撃などにもかけられるようになる

第4段階 1発GC
- ○「読み合いで使えるレベルに!」
- 〜飛び道具や牽制技にいきなりGCする
- 〜次はこんな技がくるんじゃないか…という予測のもとに入力。当たればGC

卒業?

ワンパターンには負けるな!!

お子様戦法を崩す

「こいつ、すぐ○○するよな〜」と、精神的に負けちゃだめ。逆上する前に冷静に崩すことを考えれば道は開けるはず。

担当：P・鈴木

チェーンコンボはとっても大切

セイヴァー発売から早1カ月。皆さんは基本的な動きをマスターできただろうか。特にチェーンコンボは必須事項なので、確実に出せるレベルでないと勝てないぞ。

チェーンコンボはセイヴァーにおける目的といっていいほど、大きなウエイトを占めるテクニックである。1ラウンド中に2回、チェーンコンボを成功させることができれば相当有利な立場になれる。強いていえば、チェーンコンボを決めないと試合に勝てない、とまで断言できよう。

ほとんどのキャラが、チェーンコンボを決めるために近づき、それと対になる選択（投げや中段攻撃）を使って相手にプレッシャーを与え、ダメージを与えているのだ。

まだチェーンコンボを確実に出せない人は、「小足払い→中足払い→大足払い」でも構わないので、練習して少しずつでもマスターしよう。



下段からのチェーンかな？それとも中段攻撃？

だが相手も黙っちゃいない

お互いにチェーンコンボを駆使して闘う中級者同士の場合は、チェーンコンボを出される側、すなわち守備側のほうも黙ってはいない。何とかしてその状況から脱出しようとするはずだ。

よくある話なのが、

「こいつ、僕がせっかくジャンプからチェーンコンボで攻めてるのに、GCしか狙ってこないよ。待ちだ！」とか、

「何か、ことあるごとにバックジャンプされて攻めきれないんですけど。手詰まり？」

など、冷静さを欠いたがゆえに対処法を錬れなくなって負けてしまうパターン。

対処法が考えられないくらい熱くなる気持ちもわかる。だが、ちょっと視点を変えれば相手の行動に応じた攻めもできる。相手がワンパターンならなおさらのことだ。



デモンクレイドルを10回連続でくらってる人もいると思う。

GC大好き君を狩る!!

Q「チェーンコンボを出すと、毎回同じタイミングでGCを出されてしまいます。だいたい2段目の攻撃に対して、デムォンクレイドルッと叫ばれてしまいます。ガード中にレバーをガチャガチャ回してるだけの相手に負けるのはくやしいです」

チェーンコンボへの対抗策として真っ先に挙げられるのが、ガードキャンセル（GC）。キャラによる個性の差はあるものの、チェーンコンボの障害であることに変わりはない。

GCが出せる、というだけでも上級者のような気がするが、GCを安直に考えて、適当に出してくる相手になら対抗手段は考えられる。

①チェーンコンボを出すことを途中で止めてみる

もし相手がチェーンコンボの2段目にGCを毎回狙ってくるならば、2段目を出さなければいい。相手が調子にのってGC技を出せば、見事空振る。GC技が出なくても、相手はタイミングをずらされているので、その後の展開は有利だ。ただ、GCが専用技の相手にはこの戦法はきかないので、他の選択をとろう。

②下段をしつこく攻撃する

チェーンコンボに下段を多く混ぜて、心理的にプレッシャーを与える。これはGC初心者によくきく。途中からチェーンコンボをくらう相手にはこの戦法がいいだろう。

③GCされてもガードできる小技を出す

わざとGCをさせて、自分はガードする。その後に反撃をしよう。ただし、相手キャラによる作戦なので、知識と経験が必要になってくる。

④チェーンコンボではなく、小足払いを連続で出す

いわゆるタイミングずらし戦法というものだ。小足払いを連続で出すわけだが、チェーンではないという点を利用して、適当にタイミングをずらして出していく。



GCのタイミングをずらされた相手は一瞬ひるむ。チャンスだ。



タイミングをずらして、下段攻撃を出す。

一瞬遅らせて出したり、相手のガード硬直がとけてから（相手が動けるようになってから）改めて小足払いを出したりすれば、相手がGCを入力しようとして下段ガードを解いた瞬間に攻撃が当たるかもしれない。小足払いが当たってからチェーンコンボを狙うのも1つの手だ。

ただ、GCを嫌がってチェーンをまったく出さないというのは、攻めきれなくなるのでダメ。

A「下段をしつこく、タイミングはずらせ！」

ボタン押したがり屋を狩る!!

Q「チェーンコンボを出していると、いきなり相手の体が光って弾かれてしまい、仕切り直しになってしまいます。このアドバンシングガードを避けるために、チェーンコンボを1回止めてみたら、ビシャモンがしゃがみ小Pを間髪入れずに出してきて、逆に固め返されてしまいました。変な声で機械に笑われるし散々でした」

とりあえずアドバンシングガード（以下ADガード）を狙うべく小Pを連打して、こちらがチェーンコンボを1回区切ると、自動的に小Pが出る（当たり前だが）。この自動選択による守りは実はやりにくい。

ただし、ADガードからは直接ダメージを受ける心配がないので、ある程度強気に攻め込んでいけるはずだ。

①相手のガード硬直がとけた瞬間に小技が重なるように攻撃をきざんで出す

ADガードのコマンドは、ボタン連打である。このコマンドの弱点を考えよう。

ガード硬直中は、いくらボタンを押しても技が出ることはない。つまり、防御側の**しゃがみガードをしながらボタンを叩き続ける**という行為はかなり安全だ。

では、ガード硬直がとけた後にもボタンを連打していた場合はどうなるだろう。当然、連打していたボタンの技が出るわけだ。つけ込むスキはここにある。

ガード硬直がとけてから技を出すまでには、一瞬ではあるが技が出るまでのスキが存在する。ここに自分の小技を合わせればいいのだ。

流れとしては、

・相手を固めることができる小技をガードさせる

・ボタンを連打したりチェーンコンボを出したりせずに一瞬待つ

・相手が小技を出すタイミングより早く小技を重ねる

（連続ガードにならないように注意）

といったものになる。この小技を重ねるタイミングは経験がものをいうぞ。要練習だ。

なお、このとき出す小技は下段でなくても構わない。小足払いの出る早さが遅いキャラは小Pで代用するといい。

②ADガードされる前であっても後であってもいいのでジャンプする

無理矢理攻めていく手も有効。相手が地上技を出せば…。

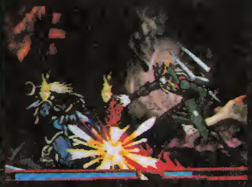
堅い堅いガード人間を狩る!!

Q「気合十分、攻める気満々のリリスですが、せっかく跳び込んでからのチェーンを狙っても、相手のモリガンはガードばっかり。しつこく跳び込んだらシャドウブレイドで迎撃されてしまい、タイムオーバーで負けてしまいました。私のほうが多く攻めているのにこんな結果になるなんて、納得いきません」

単純なガードでの守りもなかなか嫌なものがある。いくら工夫して直接ダメージを狙っても、大ダメージに結びつけるのは難しいだろう。こんな場合は、素直にチェーンコンボをつなげないほうが正解。

A「1回止まってから改めて技を重ねろ!強気に跳べ!」


技をガードさせたら、硬直がとけるのを待つ。


すぐに再度技を重ねれば、技を出そうとした相手にヒット。

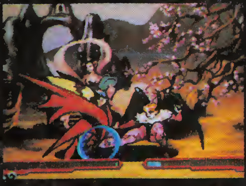
①ガード不可技、あるいはガード限定技を出す

例えば投げ技であったり、中段技であったりするわけだが、これらの技を狙う場合は、チェーンコンボは出さないほうがいい。ジャンプ攻撃の後すぐに出してみたり、小技を1回出してから仕掛けていくといいだろう。これはつまり、

②技をきざんで出して攻め続け、相手にプレッシャーを与える

ということになる。

小技をきざみつつ、相手の様子を見る。小技が当たればそのままチェーンコンボを決め、ガードされているようなら再び自キャラの戦法で攻め続ける…このような形が理想となるわけだ。当然、どのような小技できざむか、といった問題や、どのように攻め続けるのか、といった課題はあるわけだが、基本的な流れは先に示したものだと思ってもらって構わない。この、相手の反撃を考えに入れつつも、強気に攻めるバランス感覚が重要だ。


小技できざんでから…、


相手にプレッシャーを与えたり、


自キャラの得意技を決めたり。もうガードばかりしてられない。

A「ラッシュを続けろ!チェーンはガマンだ!!」

刻むための小技のメリット・主な狙い

特性	メリット	狙い
小P	チェーンで小Kが出せるので、スキなく相手を固められる。	対AD・ガード・ジャンプ
下段	相手が立たなくてはならない反撃を狙っているときに使える。	対GC・ジャンプ
連打可	タイミングを自分の好きなようにずらすことができる。	対GC・AD・ジャンプ
目押しで連続ヒット	攻撃がヒットしたのを確認してから連続技が狙える。	対ガード・AD
出が早い	相手が動こうとしてきた場合に技を重ねていくことがきでる。	対AD・ジャンプ
出した後のスキが小さい	相手の守りの選択を減らすことができる。GCに当たらないことも。	対GC・ガード・ジャンプ

跳ぶしかない!! とりあえずジャンプ君を狩る!!

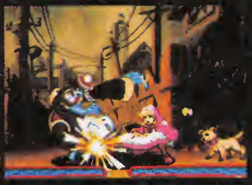
Q「レイレイなどを相手にしていると、とにかく跳んで逃げようとするんです。せっかく自分がラッシュをかけても跳ばれて仕切り直し。中には空中で前ダッシュをして一瞬で攻め返してくる人もいます。レイレイの攻めをしのいだら、レイレイは再びジャンプ。この状況、何とかなりませんか?防戦ばかりでは勝てないです」

相手の攻めを、とりあえずバック(垂直)ジャンプガードでかわそうとする人は多い。こうすれば投げはくらわないし、中段・下段ガードに迷う必要もなくなるからだ。相手の攻撃が届かなくなることも多々ある。ここまでメリットの大きい行動はそうはないので、守るのが苦手な人はジャンプの選択が自然と増える。ただ、自分のラッシュ中に相手が跳ぶということがわかっているのであれば、対処は可能である。相手を空に逃がさない攻めを身につけよう。

①跳ぼうとしてレバーを上に入れたときに技を重ねる

これも基本となるのは下段の小技。相手が跳ぼうとした瞬間は、下段がお留守になっている。相手が跳ぼうとして(ガード硬直中に)レバーを上方向に入れているならば、下段攻撃からの連続技を狙うことができる。

また、タイミングはシビアであるが、「相手が跳ぶまでのスキ」に地上での連続技を狙うことも可能だ。この場合、小Pでも構わないことになる。


小技でのきざみを増やせば、勝手に相手がくらうときもある。

②空中ガードできない地上技を出してとりあえず相手をふっ飛ばし体勢を立て直す


こんな技はとっても大切。有効に使おう。

相手が跳んだ後すぐに通常技で攻撃。1発しか攻撃できないのでダメージは小さいがラッシュは続けられるはずだ。


どうしても跳ばれてしまう場合は、連携そのものを見直そう。


単発で大攻撃を出す必要もある。

A「跳ばれる前に技を重ねろ!跳ばれない連携を作れ!!」

小技をきざむのも大切なんですよ

これらの対処法を見てきてわかったことは、"チェーンだけに頼らない"ということだろう。どんなワンパターン防御の相手にも、小技でのきざみは有効だ。対戦で勝っている上手な人は、皆ヒットした場合に限定してチェーンコンボを最後まで出している(もちろん、各キャラの戦法によるところも大きいが…)。

小技でのきざみテクニックが上達すれば、ワンパターン防御でない相手に対しても、攻めの持続時間を長引かせることができるだろう。そう、この「4人のサル」をすべて倒せるようになった君は、既に**駆け引きがわかっているのだ。**

攻めの能力が上がれば、自然と守り方もわかってくる。逆もまた然り。攻めるための、守るための選択を自分の中で作ることができるようになればたいしたもの。もうワンパターン防御の相手に冷静さを欠くことはないだろう。どんな守りも頭脳で攻め崩せ!


このキャラ相手にはこの間合いに最も注意して…と考えよう。

今回の結論
とりあえずきざんどけ
(でもチェーンを出すときゃ出す)
常に冷静になることが大切

押すか引くか

起き上がり & 追い打ち

細かいことを言い出すとキリがないので、とりあえず太字の部分だけでも頭に留めておこう。

担当：はまー
協力：システマーDS1

さて、ここではヴァンパイアセイヴァーにおける「起き上がり」と「追い打ち」について深く迫ってみたいと思う。戦法上お互い絡み合ってくる部分が多いので、特に後半ではそのへんを詳しく解説することにしよう。

起き上がり

まずは起き上がりの性能・性質を見ていこう。基本的に、ダウンする技をくらったキャラは吹き飛びながらダウンし、そこから「前」「その場」「後ろ」の3カ所に移動した後に起きることになる。

●起き上がりの操作

「その場」で起きる場合は、ボタンに触れずに待っているだけでOK。ハンターではレバーを入れておくだけで移動起きになったが、セイヴァーでは**ボタンを押さないかぎり移動起きにはならない**。ちなみに、ボタン連打などによる「クイック回復」はなし。

起き上がるタイミングは、その場起きに関しては常に一定だ。



その場起きからリバーサルで溜め技が出る。

「前」「後ろ」に移動してから起き上がりたい場合は、ダウン直前からダウン直後までの間に、レバーを移動したい方向の要素に入れながらボタンを押す必要がある。

「ダウン直前」から「ダウン直後」とは、「最初に地面に落下した直後」から「バウンドし、完全に倒れてからコンマ数秒」までの間を指す。技によってはバウンドがないものもあるが、この場合は「完全に倒れてからコンマ数秒」の間のみ、移動起きの受け付けをしている。

また、**ボタンは受け付け時間内であれば1回押すだけでいい**。タイミングなどを計る必要はなく、連打していてもOKだ。レバー方向も、真横だけでなく斜めでも可。

●移動起きのディレイ入力

「最初に地面に落下した直後」から「バウンドし、完全に倒れる直前」までの間に移動起きの入力が成立した場合、完全に倒れた直後に最速のタイミングで移動起きを始めてくれる。ただし、**「完全に倒れてからコンマ数秒」の間に入力した時は、移動起きに移るまでの時間が若干遅くなってしまう。**最速で移動すればかわせるタイミングの追い打ちも、この「ディレイ起き」にするとくらってしまうので注意が必要だ。


この直後から、


ここまでの間に入力しよう。

ちなみに、「完全に倒れる直前」までの間の入力は、一番最初のものが適用される。レバー前＋ボタンの後にレバー後ろ＋ボタンを入力しても、前への移動起きを変更することはできない。


まったく同じタイミングでダウンしても、


違うタイミングで移動起きできる。

●追い打ち後の入力

相手の追い打ちタイミング次第では、起き上がり（移動起き）を始めた直後に追い打ちをくらってしまうことがある。この場合、**追い打ちをくらった直後に「完全ダウン」の状態にリセットされるので、ここから「コンマ数秒」以内に再入力すれば、改めて起き上がり方を選択し直すことが可能だ。**

●コマンドの入力向き

セイヴァーでは、**必殺技などのコマンド入力の向きは、すべて「自分の向いている方向」で決められている。**

これは起き上がり時でも同様で、例えば右向きのときに転ばされたとすると、その後相手が後ろに回り込んで位置が入れ代わったとしても、完全に起きるまでは右向きの入力となる。リリスやフェリシアなど、追い打ちで跳び越してしまうキャラと闘うときは注意。


後ろ起きで逃げ切れなくても、



前起き再入力で間合いを離せる。

追い打ち

次に、追い打ちについての詳細を説明しよう。

●追い打ちの成立条件

まず、追い打ちを出せる条


こうなったらリバーサルはやめたほうがいいかも…。

表1：起き上がり性能差（ゲーメスト調べ）

	前移動起き距離	起き上がり時間（前・中立・後）※	後ろ移動起き距離
デミトリ	やや長い	24・22・24	普通
ガロン	やや短い	23・21・20	やや短い
ビクトル	普通	24・21・22	普通
ビシャモン	やや長い	24・26・21	長い
オルバス	普通	23・23・18	やや短い
ザベル	やや短い	17・28・14	短い
アナカリス	普通	14・25・11	やや短い
フェリシア	やや長い	5・22・0	やや長い
レイレイ	やや短い	26・20・23	短い
サスカッチ	普通	9・25・5	やや短い
キュービィ	普通	11・33・14	普通
バレッタ	普通	23・17・20	普通
ジェダ	普通	15・27・15	やや短い
モリガン	普通	8・22・5	やや短い
リリス	普通	8・22・5	やや短い

※数値は比率（大きいほど早い）

件から。これは、**「相手がダウンする技をくらって吹っ飛び始めた直後」**から、**「完全に倒れてからコンマ数秒」**までになる。この間に追い打ちの入力をすれば、相手目がけてすっ飛んでいくはずだ。

●追い打ちの操作

具体的なコマンドは、**「レバーを上方向に入れた直後（同時含む）に、いずれかのボタンを押す（または離す）」**となる。レバーとボタンは同時が望ましいが、多少ボタンが遅れてもジャンプモーションをキャンセルして出てくれる。

また、追い打ちは必殺技の入力と同等の扱いになっているので、空キャンセル（通常技の出かかりを、相手に当てないようにしてキャンセルするテクニック）やボタン離し入力も受け付けてくれる。

やや早めにボタンを押して通常技が出てしまっても、それを「ボタン離し」で「空キャンセル」してくれることもあるので、キャンセルのかかる技のボタンで追い打ちすると出やすい、という小ネタも覚えておくと便利（ちなみに、ボタンやレバー方向による性質・性能の違いはない）。

なおES版を出すときは、**パンチ2つかキック2つの同時押し**となる。3つでも構わないが、パンチ＋キックという組み合わせはダメ。また、入力も**完全に同時**でないといけない。

●追い打ちの当たるやられ方

追い打ち自体は「相手がダウン」する（している）ときに出せるのだが、ではどういったやられ方が「ダウン」扱いになっているのだろうか。

さきほど、「相手がダウンする技をくらって吹っ飛び始めた直後」に追い打ちが出せると書いたが、これはあくまで「通常のダウン」に限った話。中には**特殊な演出を行う関係上、やられ中であっても追い打ち操作を受け付けない**場合がある。

そういった**「完全にダウンするまで追い打ちが出せない」技の代表が、「燃焼やられ」**。バレッタのミサイルやレイレイの中華弾がその例だ。これらはダウンまでの演出が終わらないと追い打ちが出せないので、かなり早く動ける状況であっても追い打ちが決まることは現実的にはあり得ないと思ったほうがいいだろう。

対して、**一見追い打ちできなさそうでできてしまうのが「感電やられ」**。

これはシビれ演出が終わった後、通常のダウンと同様の扱いで吹っ飛ぶので、その直後から追い打ち動作に入ることができる。ザベルのデスボルテージやリリスのパペットショー（電気やられ）が決まった後は、きちんとタイミングを計れば追い打ちを決めることが可能だ。

●追い打ちの確定する状況

追い打ちは、ダウン中であればいつでも決まるものではなく、当たる時間帯というのが決まっている。基本的に、**完全にダウンした瞬間から一定時間（だいたい、普通のキャラが起き上がるときのモーションの3分の2程度まで）**なので、早すぎたり遅すぎたりすると相手に届いていてもスカってしまう。

セイヴァーではハンターと違い、**一度追い打ちをスカると、そのダウン中では例え出せる状況であっても次の追い打ちは出ないようになっている**ので、一部の技はきちんとタイミングを計る必要がある。

また、相手の吹っ飛び方はその技をくらった位置によっても変化するので、追い打ちの成否が不安定な技も存在する。例えばデミトリのデモンクレイドルは、地上の相手に当てた場合は確定しないが、対空で使った場合は相手の吹っ飛び時間が長くなる（ダウンまでが長くなる）ので非常に入りやすくなる。最初は技ごとに入る入らないを覚えておくほうが理解しやすいが、慣れてきたら「技の当たり方」で瞬時に判断できるようにしておきたい。



通常ダウンなら、この瞬間から……、



ここまでは追い打ちが出せる。



通常技がここまで出ていても、



キャンセルできる技なら、まだ追い打ちが出せる。



「切り裂きやられ」にいたっては、追い打ちを出すことすらできない（移動起きは可）。



センチメンタルタイフーンはバウンドしないが、着地に合わせて出せば確定する。



変な技が空中ヒットしたときなど、意外に入ることが多い。

表2:追い打ち性能差(ゲーメスト調べ)

	威力(ノーマル・ES)		ヒット数(ノーマル・ES)		到達時間	入れた後の硬直(ノーマル・ES)		備考
デミトリ	5	11	1	5	普通	普通	遅い	
ガロン	4	10	1	2	普通	遅い	やや遅い	
ビクトル	8	16	1	3	普通	普通	普通	ホーミング性能が悪い
ビシャモン	5	13	1	6	極早	遅い	遅い	
オルバス	5	12	1	3	早い	遅い	遅い	相手を跳び越す
ザベル	5	8	3	6	遅い	遅い	遅い	
アナカリス	5	11	1	2	普通※	やや遅い※	非常に遅い※	※相手のモーションにより変化
フェリシア	5	11	1	7	普通	やや遅い	早い	相手を跳び越す
レイレイ	6	11	4	8	早い	やや遅い	やや遅い	
サスカッチ	5	11	1	2	早い	遅い	遅い	相手を跳び越す
キュービィ	5	11	1	5	普通	普通	普通	
バレッタ	6	13	6	12	普通	普通	普通	ES版は「赤」ゲージにダメージ(1ドット)
ジェダ	6	15	1	5	普通	普通	普通	相手を跳び越す
モリガン	6	11	4	8	遅い	やや遅い	やや遅い	
リリス	6	10	1	3	早い	やや遅い	やや遅い	相手を跳び越す
トイタッチ	6	11	1	4	極早	早い	普通	ヘルプミーに追い打ち可能。ES版は「赤」ゲージにダメージ(4ドット)
とが首さらし	ー	19	ー	1	普通	ー	早い	「赤」ゲージに大ダメージ
メガフォーリッド	7	15	1	3	遅い	遅い	遅い	

移動起きと追い打ちの微妙な関係

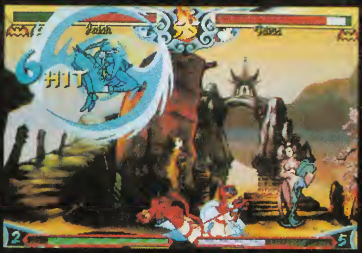
これまでは「起き上がり」「追い打ち」の性能面をみてきたが、これらは実戦においてどういった影響をもたらすのだろうか。ここからは「戦法」としての起き上がり方、追い打ちの狙い方を見ていくとしよう。

追い打ちは損か得か!?

まず、追い打ちを入れることによるメリットを考えてみよう。

①追加ダメージが入る

いくらインパクトダメージ(ゲージの白の部分)にしか攻撃力がないからとは言え、チリも積もれば何とやら、攻め手を緩めず技を当て続けていれば回復ダメージがたくさん残っている状態でノックダウン(KO)させることは不可能ではない。特に、相手の残り体力が少ないときでの追い打ちは、実質的にはもちろん、精神的にも大きなプレッシャーを与えることができる。



必殺技で2、3回削れば勝てるときは、一般に迷わずES追い打ちしとくのがセオリー。

②起き攻めが安定する

追い打ちの演出は常に一定のタイミングなので、そこからの移動起きに対しても特にタイミングを計ることなくパターン化しやすい。移動起き自体の性能はキャラによって違うので微調整は必要だが、基本的に相手の近くにいるためイニシアティブを握りやすいことに変わりはない。


とが首さらしは威力が高いだけでなく、起き攻めも容易。

と、大体こんなところ。次はデメリットを考えてみよう。

③相手のスペシャルゲージを増やしてしまう

これは状況にもよるのだが(コラム参照)、いつ回復されてしまうかも分からないような攻撃でありながら、相手のスペシャルゲージ増加率が異様に高い。もともとセイヴァーではスペシャルゲージが増えやすいとはいえ、多段系の追い打ちを持つキャラを使う場合、特に切り札となるEX技・ES技を持つ相手と闘うときには多少なりとも意識したほうがいいだろう。

④技後の隙が大きい

追い打ち後どれだけ早く動けるかはキャラにもよるが、さすがに追い打ちにいかないほうが圧倒的に早く動ける。へたに追い打ちにいって間合いを離すチャンスを与えるよりは、相手の近くから素早くダッシュするなどして確実に攻めを継続したほうがいいときもある。


追い打ちにいくよりは、泡を置いたほうが断然イヤがられるハズ。



たかが大足払い・追い打ちなのに、相手のこのSゲージ量はいったい…。

広いほうへ逃げよう

次に、起き上がるほうのセオリーを見てみよう。

追い打ちを避けることをメインに考える場合、基本は「**画面端では前移動起き、それ以外では後ろ移動起き**」となる。これは「追い打ちは相手の座標を正確にホーミングする」ためで、攻撃位置の関係上この起き上がり方が全キャラ共通で一番追い打ちを避けやすい(具体的な理屈は写真を参照のこと)。

ただ、追い打ちを避けられなかった場合は再び起きる位置を選択し直さなければならない。ここはやや微妙で、「相手と距離をとって仕切り直す」

か「とりあえず画面端から脱出する」かで変わってくる。



ここで入力すると吹っ飛び中の相手の位置を狙うので、



相手の手前に当たることになる。少しでも後ろ移動できれば避けられる可能性は高い。



画面端ではきちんと中心を狙うので、中央で前起きするよりは引っかかりにくい。

ポイントはラッシュの継続と回避

「追い打ちに行くか行かないか」「どう起き上がるか」を決める場合、個人差はあるとは思うが、「画面端に追い詰める」という考え方がわりと重要になってくる。セイヴァーでは強力なラッシュを持つキャラが多く、画面端に追い込んだ状態ではそれが顕著に表れるため、「端に追い込む」ということが戦略上重要なポイントになることが多い。

これを絡めると、追い打ちと移動起きの関係がはっきりしてくる。例えば、やや隙の大きいダウン技をヒットさせた場合、キャラによっては追い打ちにいっても後ろ移動起きで避けられてしまう。それでも、ここは追い打ちを出したほうがメリットが大きいのである。なぜかというと、その場起き・前移動起きの時は追い打ちが入り、追加ダメージでプレッシャーをかけられる。しかし、後ろ移動起きで避けられたとしても、相手を画面端に追い込めるという点では「追い打ち」が無駄にはなっていない。

やられた側としては、追い打ちダメージは覚悟のうえで前移動起きを入力し続け、フィールドを画面中央へ強引に戻すか、画面端というリスクはあるものの、後ろ移動起きで少しでも受けるダメージを減らし、起きてからの切り返しに賭けるか、の選択に迫られることになる。その場起きが早いキャラであれば、とりあえず前移動起きを試み、追い打ちをくらってしまったらその場起きに切り換えて逆にイニシアティブをとってしまう、という手もあるだろう。いずれにせよ、「起き攻めされる」「端に追い詰められる」のどちらか一方は、最低でも回避しておきたい。



ストライクヒット後、その場or前起きなら確実に追い打ちが決まる。



外れるときは必ず後ろ起きなので、自信を持ってダッシュから攻めていけるぞ。



後ろ起きで逃げられなかったら、



その場起きからホーミングジャンプ！相手はかなり面食らうはず。

大事なのはプラス指向

普段、何気なしにこなしている「起き上がり」と「追い打ち」。直接勝負に影響を与える状況が見えにくいだけに、適当に選択して「流れ」を逃してしまうことも多いようだ。ただ追い打ちが確定するからといって機械的に出すのではなく、「それを入れることで後の状況がどうなるのか」まで考えて行動できるようになれば、対戦の駆け引きもより深く楽しめるようになるかもしれない。

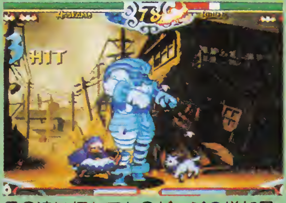
受けたダメージとスペシャルゲージ増加率の関係

スペシャルゲージは、基本的には攻撃を出したり当てたりすることで溜まっていくが、相手の攻撃をくらったときにも増えている。これはくらった技の威力に関係なく、画面に表示されるヒット数に比例して増えていくのだが、**12ヒット目以降は攻撃をくらってもスペシャルゲージが増えない**

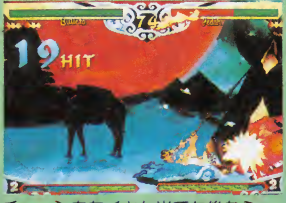
という特殊な条件が付いている。例えば、フェリシアのダンシングフラッシュは11ヒット、プリーズヘルプミーは34ヒットするが、くらったときに増えるゲージ量はまったく同じになる。

これは、追い打ちにも適用される。セイヴァーでは追い打ちが連続ヒットに加算されているので、追い打ちを入れる前に11ヒット以上の技（連続技）を決めていれば、相手のスペシャルゲージを増やすことなくダメージを与えられるのである。ES版の追い打ちは使いどころが難しいが、多段ヒット技の後であればいくらかリスクを軽減できると言えよう。

ちなみに、くらって増えるゲージ量は、全ゲージ長の18分の1。11ヒット以上の技を当てた場合、なんと3分の2弱のスペシャルゲージをプレゼントしてしまうことになる（さすがにダークフォース中の相手には与えないが…）。



ES追い打ちでもSゲージの増加量を3、4ヒット分程度に抑えることができる。



チェーンをたくさん当てた後なら、

追い打ちから見るファラオの秘密

アナカリスの追い打ちには謎（？）が多い。それらのうちの2つを紹介しよう。

●レバー真上だと追い打ちが出しづらい

普通、追い打ちを出すときはレバーを上方向に入れてから3フレーム（ゲームスピードがターボ2のとき、約60分の3秒）以内にボタンを押せばいい。ところがアナカリスの垂直ジャンプは特殊で、1フレーム以内にボタンを押さないとジャンプモーションをキャンセルしてくれないのだ。斜めジャンプであれば他キャラと同様3フレームの余裕があるので、追い打ちを出すときはレバーを斜めに入れるクセを付けよう（まあ、アナカリス使いであれば常識かも）。

●ES版は隙が異常に大きい

アナカリスの追い打ちは、相手の起き上がりモーション次第でヒット位置が高くなる場合がある。そこから着地までの隙も同様に長くなるので、特にES版だと当てても反撃されてしまう状況も…。



移動起き時にジャンプキャラは、前orその場起き後に反撃可能。



中段ほしいよう
対戦攻略
リリス

ゲージはほとんどルミナスに費やす。しっかり連続技に組み込めるようになろう。

担当：GED

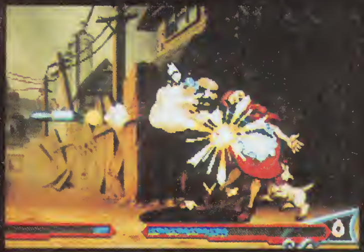
意外と背が低いオルバスに注意!

以前も書いたとおり、跳び込みは「J大P・J大K」が基本。J大Pの判定が下方向に強く、空中投げも兼ねているからだ。

だが、背が低いキャラに対してはJ大Kがスカってしまうので、全キャラに対して有効というわけではない。対キャラ別のジャンプ多段攻撃のしやすさは表1にまとめたので、そちらを参考にしてほしい。

まず最も空中多段を入れやすいのが「◎」の付いているキャラで、J中P・J大P・J大Kの3段が楽に入る背の高いグループだ。ただ、すべてJ中Pから跳び込んだほうがいいということではない。J大Pのほうが判定が強く、相手の対空技をつぶしやすいからだ。状況に応じて使い分けていこう。デミトリ限定(画面端以外)なら、J小P・J中P・J大P・J大Kの4段が入る。

「◯」は、確実にJ大P・J大Kが入れられるグループ。15キャラ中の10キャラに対して◯以上が付いていて、このグループのキャラに対しては、比較的跳び込みやすい。注意してほしいのが画面端のザベルで、前頭部にJ大Pを当てるように跳び込まないと、低い位置で当たってしまうのでJ大Kがスカってしまう(猫背なのか?)。リリスを画面端に押しつけるようにして跳び込む場合は、J小P・J中Pにしよう。



バレッタはジャンプ大大も入るけど、小中のほうが確実。状況に応じて使い分けよう。

残る「△」「×」グループは、得意のJ大P・J大Kがスカってしまう背の低いキャラたちだ。「△」の付いているバレッタは、前述の2段もちゃんと当たるのだが、安定というほどではないので「△」とさせてもらった。そして、「×」グループの中で意外なのがオルバス。一見、背が高そうに見えるが、実はJ大P・J大Kがスカってしまうので注意しよう。「×」グループのキャラに対してはJ小P・J中Pや、J大P単発で跳び込んだほうがいい。背の低い「△」以下のキャラはしっかり覚えておこう。

空中チェーンのしやすさ

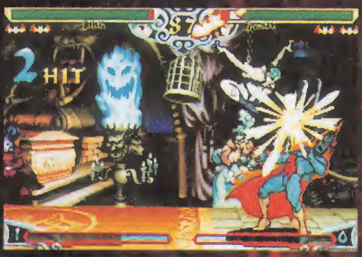
相手キャラ	評価	オススメ空中チェーン
デミトリ	◎	小中大大、中大大、大大
アナカリス	◎	中大大、大大
ビクトル	◎	〃
ジェダ	◎	〃
ビシャモン	◯	大大
キュービィ	◯	〃
サスカッチ	◯	〃
モリガン	◯	〃
リリス	◯	〃
ザベル	◯	〃(画面端は小中、小大)
バレッタ	△	大大も入るが小中が安定
オルバス	×	小中、小大
フェリシア	×	〃
レイレイ	×	〃
ガロン	×	〃

連続技にルミナスを!

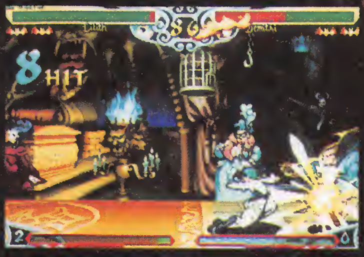
地上のチェーンは、下小K・下中P・下中K・下大Pが基本。間合いが離れている場合は、下中Pを省くなどしてちゃんと下大Pまでつなぐことが大切だ。

相手が画面端に近い場合は、前述の基本チェーンからルミナスにつなごう。跳び込みから地上チェーンを入れてからでもちゃんとつながるぞ。

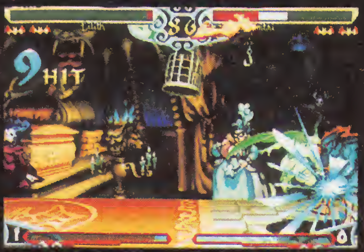
ほぼ密着状態なら、画面端でなくても下小P・下小K・下大P・ルミナスや下中K・下大P・ルミナスも入るのだが、非常にすばやい入力が要求されるので万人向けではないかも。ただ、これができるようになれば画面中央でも大ダメージが狙えるので、特訓する価値はあるぞ。



跳び込みから、



地上チェーンにつなぎ、画面端の場合は下大Pにキャンセルして、



ルミナスにつなぐ!



満タンからコレ。いい減りしてます。

とにかく、他のES&EX技は使いづらいものばかりなので、ルミナスにゲージを使うことが重要視されてきているのが現状。ガードされると反撃を受けるので、連続技に組み込めるかどうかは非常に重要なポイントだ。

連続技の他には、起き上がりやカウンター狙いで使っていくことになる。カウンターとは、相手が手を出しそうなところで使うもので、固めたり、固められている時に狙っていく。空中ガード後に反撃しようとしている相手にも有効だ。

ジャンプ中Kでめくり&裏落ち

J中Kでめくるように相手の後頭部を狙って跳び込むと、ヒット(orガード)後に相手の裏に落ちることができる。じつはコレ、一見めくりのように見えるが、相手がレイレイのとき以外はまずめくれない。それでもガードの失敗を誘えるので、使っていく価値はある。

地上で下小K×2や下小K・下中Kで固めたあとに跳び込むと、ちょうどJ中Kが裏落ちになりやすい。固めの連携に組み込んでいこう。

相手がJ大PやJ中Kでの跳び込みを警戒して空中ジャンプしたり、対空技を出そうとしている場合は、ダッシュ中Kや立ち中Kで押さえ込む。立ち中Pでもいいのだが、立ち中Kのほうが攻撃発生時間が早いので、相手の出鼻をくじくのに適しているのだ。しゃがみ状態の姿勢が低いキャラに対しても、立ち中Pではなく立ち中Kを使っていく必要がある。犬猫相手には欠かせない技だ。



J中Kでガード方向を惑わせつつ攻める。

ハイジャンプで裏から攻撃!

ハイジャンプで跳び越した場合、リリスは空中で振り向くことができる。跳び越したときに間合いが近いならJ中KやJ中Pで、遠いならJ大Kを使っていこう。

リリスが跳び越したのを見て手を出してくる相手には、J大Pやルミナスでカウンターを狙う。J大Pのほうが判定が強く、相打ちでもダメージが大きいのだが、決まったときのダメージはルミナスのほうが上だ。ルミナスのコマンド入力方向は、ジャンプの進行方向ではなく相手方向に入力すること。ただし、ちゃんと相手を跳び越したあとに入力しなければダメだぞ。



J大Kを空中ガードしてから反撃だあ!?



これでもくらえー!

強いぞ立ち中K!

通常技で注目度が高まっているのが立ち中K。さっきも書いたとおり、出が早く、ちびキャラにもちゃんと当たるからだ。ただし、キャンセルはかけられないので、キャンセルソウルフラッシュやミスティックアロー(必殺投げ)につなげる場合は、立ち中Pや下中Kから使っていくことになる。

下中Kは、ヘタな小技よりも攻撃判定の発生が早いので、連携への割り込みにも有効だ。あのリーチであの出の早さ。下小K×2・下中K・下大Pという連続技で、チェーンは下大Pのみで、下中Kまではすべて目押しでつながるというすばらしさ。これで固めまくるというわけにはいかない(ちょっと硬化時間が長い)が、小技で固めてから下中Kキャンセルソウルフラッシュやミスティックアローはかなり有効な連携だ。

下中Pも意外と判定が強い。置いておくようにして使えば相手の牽制技をつぶすことが多いのだ。姿勢も低くなるので相手の跳び込みをスカせることも多い。

ガード後の反撃が怖くてあまり使えない下大K(スライディング)だが、ザベルのレバー入れ中Pやキュービィの立ち中Pの下をくぐるようにして使うことはある。ただし、あまり遠くまで届くわけではないので、ちゃんと距離を把握しておく必要はある。あくまでも姿勢の低さがウリなのだ。あまり頼りたくはないが、あからさまにリーチの長い技だけで押さえ込んでいこうとする相手にはたまに使ったほうがいい。ガード後に反撃しようとするなら、カウンター狙いのルミナスでフォローすることもできる。

リーチが求められる場面では、下大Pを使っていこう。下大Kほど姿勢は低くないが、下大Pのほうがリーチが長いし、反撃されることもないからだ。立ち中Pや立ち中Kが届かない間合いでは重要な技だ。下大P空振りルミナスやガードさせた後にルミナスなど、カウンター狙いの誘い技として使ってもいいだろう。



キャンセルこそできないが、出が早いし、ちびキャラにも当たる。



なんと小技なみの出の早さ!割り込みにも使っていけるぞ。

しゃがみガードで待たれるとキツイね

いくら跳び込みが強くて突進力があるとはいえ、中段技がないので、しゃがみガードが安定であることにかわりはない。リリス慣れした上級者が相手だと、ミスティックアロー(必殺投げ)を見てから逃げるようになってしまうからだ。

そこで大切になるのが、ダッシュからの通常投げとチェーンだ。ダッシュ中Pやダッシュ小キックからいかにスムーズに投げにいけるかがポイントで、コマンド投げがないので投げ抜けされるおそれはあるものの、ガードを崩すためには使わないわけにはいかない。そう多用することもないだろうが、あまりガードが堅いようなら狙ったほうがいいだろう。

下小Kスタートのチェーンにつなげば、立ちガードや投げ返しを狙っている相手に攻撃がヒットするはずだ。コンボになるようにつなぐには少し練習が必要だが、できるようになれば大きな戦力になる。ミスティックを使うなら、いつも同じ連携から使わないようにして反応されにくくする工夫も必要だ。連携がワンパターンにならないように注意しよう。

ESミスティックからパペットがつながる!

前回の記事で連続技にならないと書いてしまったパペットショーだが、ES版ミスティックアロー(必殺投げ)から連続ヒットすることが判明。

自キャラが端近くという条件付きだが、ヒット確定の状況があるというのはすばらしい。画面中央付近の相手をキャッチし、背後の壁にたたきつけると、ちょうど目の前に落ちてくるので、そこをシルクハットで拾うわけだ。

大の同時押しのダークフォースからなら、どの位置からでも拾うことができる。たとえ本体のシルクハットが届かなくても、ちゃんと分身のがヒットするからだ。ただ、このためにゲージ4つは使いすぎかも。



大のD・F中なら画面端以外でも大丈夫。ちゃんと分身が拾ってくれるからだ。



このような位置関係でESミスティックがきまったら、



シルクハットで拾うこともできる!



「ショータ―イム!!」

モリガン対戦攻略

制空権掌握作戦



前回は基本的なディフェンス中心の内容だったが、今回はダッシュを使った攻め方を説明していこう。

担当：善之字元帥

セイヴァーが発売されてからある程度の時間も経って、そろそろ勝手もわかってきたところだと思うが、実際にモリガンを動かしてみると、

「ダッシュが弱くてハンターみたいに相手をおさえ込めないよー」

という感想を持つ人が多いのではないだろうか。とはいってもそこはモリガン。ダッシュ攻撃が攻撃の要になるのは今も昔も変わらない。

そこで今回は、どうやったらダッシュ攻撃が当たるのかを考えてみよう。

どこで出したらいいのか

言うまでもなく、ダッシュ攻撃は相手の下段ガードに対してダメージをあたえる「中段攻撃」なので、相手がしゃがんでいる時に出すのが好ましい。しかし、どこで相手がしゃがむのかを理解しなければ、それは簡単に立ちガードされたり、小技の連打で止められたりしてしまうだろう。

では、キャラにかかわらず、相手がしゃがみがちなところといえば…

①地上戦全般
②ジャンプ攻撃を相手にガードさせた後
③ダッシュ攻撃を相手にガードさせた後
④通常技(ジャンプ攻撃含む)で相手を撃墜した後

これらが典型的な相手のしゃがみどころと言える。

もう気付いている人も多いだろうが、これらに共通していることは、

「モリガンが次に地上攻撃を出す可能性がある」

という点である。当然地上攻撃はすべて下段ガード可能であるため、相手がしゃがむのもまた当然で、基本的にはこういった行動の後でダッシュ攻撃に移行してみるといい。

しかし、これらのポイントでダッシュ攻撃を出しても、モリガン慣れしている相手にはなかなか通用しないだろう。慣れている人はモリガンのダッシュどころも知っているからである。

裏の選択を用意する

もしも相手がモリガンの連携に対して免疫を持たないとしても、ダッシュからの選択肢すべてが単一の防御方法（例えば立ちガード）で防がれてしまうのならば、それはコンビニの弁当と同じで、賞味期限つきの攻撃。攻撃の鮮度が落ちればあっさり防がれることになるだろう。ここでいう「裏の選択」とは、ダッシュ攻撃の防御法と対になる、下段ガードの必要がある攻撃のことで、この場合、スカしてからの下段攻撃と投げがそれにあてはまる。両者が実行されるには若干の（つまり着地するまでの）時間差が存在するので厳密な二択とはいかないが、裏の選択肢によってダッシュ攻撃の効果は向上する。

以上は基本的な考え方ではあるが、攻撃が成功しないという原因は、裏の選択が存在しないか、あるいは各選択肢の振り分け方に問題がある場合が多い。対戦に負けて熱くなる前に、もう一度自分の攻撃について考えてみよう。



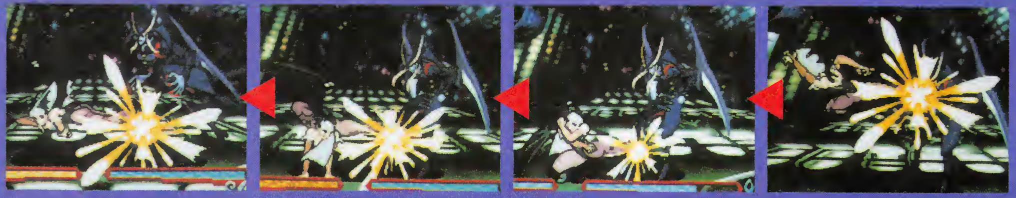
ダッシュ攻撃が当たらないという君！ときにはスカして下段攻撃にいってみよう

レベル別 ダッシュ攻撃の仕掛けどころ

とりあえずダッシュ攻撃の仕掛けどころを考える前に、この連続技だけはできるようになっておこう。

●(打点低めに)ダッシュ大K・(着地)下小K・下中K・下大K…4HIT

シェルキックがなくなって、非常にダッシュから地上に繋げにくくなったものの、これができないようではあまりにも攻撃力が少ない。一人用でひたすら練習しよう。また、ダウンを奪う目的でなければ、途中に下中Pをはさんで、最後を下大Pにするとよい。



ダッシュ攻撃から地上に繋げるのは難しいが、これができないようでは話にならない。ダッシュで相手をめくってからでもできるように、ひたすら練習しよう。

それでは段階別に、ダッシュ攻撃の仕掛けどころを説明していこう。

レベル1 とりあえずダッシュ

殺られる前に殺れ、が基本のセイヴァーでは先に動いたほうが主導権を握りやすい。中間距離で様子を見合う展開になったら、とりあえずダッシュして相手の対応をうかがってみよう。このときのダッシュは、ガードさせて相手を固めることができれば上々だ。逆に、技で止められてしまったら別の手を考えよう。

また、打点はなるべく低くするのが望ましいが、地上技に繋がらないときは、着地後に投げとシャドウブレイドの選択をかけるのも悪くない。



この距離での様子見には、いきなりダッシュも悪くない。

レベル2 ソウルフィストを撃ってから

ダッシュ攻撃は、きちんと相手が停止しているときでなければ成功率は低い。ところがこのゲームでは、相手が動きまわって的が絞りにくいため、レベル2以降は相手を動けない状態にしてのダッシュがテーマになってくる。

そしてまず考えるのが、弾速の遅いソウルフィストで相手を固めてからのダッシュで、通常技にキャンセルをかけてソウルフィストを撃ち、それを追いかける形でダッシュする。しかし、相手がそれを読んでジャンプしていると非常に危険なので、多用は禁物だ。また、上級者に読まれていると、ソウルフィストを一発でガードキャンセルしてくることもある。気をつけよう。



ソウルフィストからのダッシュは1試合に2、3回程度にしておこう。

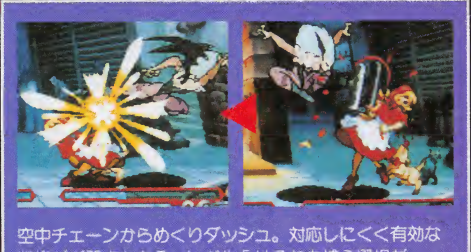
レベル3 ジャンプ攻撃からのダッシュ

ジャンプ攻撃で相手を固めてから、着地していきなりダッシュするという選択も非常に有効。対戦相手にしてみれば、ジャンプ攻撃後には当然地上攻撃がくるものと考えて、下段ガードしたくなるからである。

このときのダッシュは、相手の後方まで移動して攻撃する「めくりダッシュ」が望ましい。正面ダッシュのほうが離陸してから素早く攻撃できるものの、ダッシュ・最速の攻撃では地上のチェーンに繋げられないからだ（体の大きいキャラは最短のショートダッシュではめくれないので、長めにダッシュするか、おとなしく正面に攻撃しよう）。

そして、せっかくジャンプ攻撃するのだから単発攻撃では面白くない。ここは空中チェーンにして、多段で相手を固めていけば着地後に相手を一層攻めやすくなる。2段目

以降に相手がしゃがむようであれば、そのまま地上チェーンに繋げて大ダメージを奪う。


空中チェーンからめくりダッシュ。対応しにくく有効な戦術だが弱点もある。レベル5はそれを補う選択だ。

この戦法の弱点はアドバンシングガードを兼ねた小技の連打。ジャンプ攻撃後のダッシュを潰されてしまう。

空中チェーンの使い分け

ジャンプ時に使用する空中チェーンについては、相手キャラの背の高さによって使い分ける必要がある。

●アナカリス・ビクトル・ビシャモン・デミトリ・バレッタ・キュービィ・リリス・モリガン・ザベル・ジェダ

これらの10キャラには小P↓小K↓中Kの3段を、

●フェリシア・レイレイ・ガロン・オルバス・サスカッチ

これらの5キャラには中P↓大Kの2段を使っていこう（もっと詳しいものはムックに掲載予定なのでそちらを参照のこと）。

ガードキャンセルをかけてくる可能性もあるが、空中チェーンは地上チェーンよりはるかに危険性が低い。最も段数の多いものをどんどん使っていいと思う。

レベル5 ジャンプ攻撃からバーチカル

ジャンプ攻撃からのダッシュが止められてしまうようになると、連続ガードにならないようにシャドウブレイドを打つなど、刹那的な選択に頼っている人もいるだろう。しかし、ここでバーチカルダッシュが大活躍する。

ジャンプ攻撃・バーチカル最大の利点は、相手のしゃがみ攻撃に当たらないこと。バーチカル後は相手の裏にまわるので、レバーをニュートラルに戻して大Kを出す。ここで出す大Kは、ガードされてもヒットしてもかまわない。要は、モリガンがジャンプ攻撃をガードさせた後に「小技を連打してダッシュを止めようとする」相手に対しての牽制役を果たせばいいわけだ。


空中チェーンからのバーチカルダッシュは相手のしゃがみ技をすり抜ける。

この戦法に相手が対抗する手段は、モリガンのジャンプ攻撃をガードしたら（バーチカルを見てからでは間に合わないので）決め打ちで立ち技を打つしかない。そしてその方法では、ジャンプ攻撃後の地上チェーンを防ぐことができない…。そのため相手はこのバーチカルをガードで耐えるのが手堅い防御法となる。

また、バーチカルを出した後の選択は大Kを打つことだけではない。空バーチカルから地上チェーンや投げに移ったり、再びバーチカルやノーマルダッシュも効果的。とにかく、相手がおとなしくしてくれればこっちのものなので、比較的相手がおとなしくなるバーチカルは非常に有効だ。

その他のダッシュ活用法

その他、やや外連味（けれんみ）あふれるものもあるが、使えるダッシュ連携を紹介してみよう。

①相手を通常対空で撃墜した後でダッシュ

冒頭でも紹介。相手がダウンしないので的を絞りやすいが、使い古された感もある。

②空中にいる相手をダッシュでくぐる

壁際でやると効果的。モリガンが上から落ちてくる相手を弾いて、ガード方向を入れ替えてしまう。

③バーチカル攻撃2回出し

バーチカルは頂点付近と下りの計2回攻撃が可能。昇り小K・下り中Kか、昇り中K・下り小Kを使って地上のチェーンにつなぐことも可。だが、やや操作は難しい。

④ダッシュ攻撃・バーチカル

先ほどの「ジャンプ攻撃からバーチカル」の類似品だが、これも忘れてはいけない。

⑤ダウン攻撃フェイクから

相手にヒットさせないダウン攻撃からダッシュにいくのも有効。ダウン攻撃をよけようとした相手が後に移動起きするので的を絞りやすい。

通常技・必殺技について

ここでは、今まで解説のなかった技について説明していこう。

通常技をどう使っていくか

モリガンの主戦力がダッシュ攻撃にあることは言うまでもないが、実際に対戦していると相手が動きまわって的を絞りにくいのは前述した。

特に、ダッシュ系でこちらに向かってくる相手にジャンプ攻撃で対抗しては、くぐられてしまって具合が悪いので、牽制に地上技を使っていくことになるが、そこで活躍するのが下大Pと立ち中K。

下大Pは停止している相手が動き出すところに置いておく感じで出す。この技はモリガンの通常技の中で最もリーチがあり、判定も強いため、まず当たり負けしない。


かなり遠い間合いで、相手が突進してくるところに置く。

立ち中Kも牽制技で、この技は出と戻りが速い。比較的近距離で、相手の通常技の出始めや、リリスのような固め系のダッシュを止めるのに効果がある。ちなみに街の対戦台で、立ち中Kを使うべきところに遠立ち中Pを使っている人をよく見かけるが、遠立ち中Pは隙が大きいため防御の用途にはあまり適さない。逆にキャンセルがかけられることを利用して攻撃時に使おう。


今回の立ち中Kはキャンセル不可。立ち中Pと使い分けよう。

奇妙な用途があるのは下中P。今回モリガンの姿勢が最も低くなる技で、相手のジャンプ攻撃をスカして着地を投げたりできる。一風変わった対空兵器といえよう。


今回カオスフレアを抜けられるのはこの技だけ。姿勢低し。

これらに代表される通常技を使いこなし、相手の動きを止め、有利な体勢を整えてからダッシュ攻撃を仕掛けよう。

新EX技はどう使うか

新たに加わった2つのEX技だが、いまいち使いどころに悩む人もいると思う。そこで、現在わかっている使い方を説明しよう。

●フィニッシングシャワー

最も有効なのは削りということに変わりはないが、ハイパーアーマー系のDFに対して使えば全段ヒットもありうる。他には、ジェダ戦で見え見えの空中ディオ=セーガに対して使う、など。

しかし、この当てにくい技の恐ろしさは地上でのヒット後にある。モリガンのほうがかなり早く動けるようになるため、地上でヒットすればクリプティックニードルやダークネスイリュージョンも連続ヒットになり、破壊力大。

●クリプティックニードル

現在の使い方は、ほとんどが飛び道具にあわせるというものだが、チェーンから大Pにスーパーキャンセルをかけると、相手がガード以外の何らかの行動をとれば確実にヒットさせることができる点を覚えておくといいだろう（ただし、極端に姿勢が低くなるキャラにはスカる）。

訂正&おまけ

まずは訂正。以前DF中にフィニッシングシャワーは出ないと書いたけど、出ます。で、それを使った即死コンボを発見。自分が画面端・相手密着でDF→フィニッシングシャワー→チェーンコンボ各種→ダークネスイリュージョン（約70ヒット）。



全然使えない即死コンボ。こんなの実戦じゃ無理。

ビクトル対戦攻略

魔人新生への礎(いしずえ)



イニシアチブをとって、ラッシュを掛け、投げ技を狙う。その基本的な一連の流れを、体に刻み込め

担当：アティトシと2神の"向こう岸"

一見、ダッシュと少し違うグラフィックの新技がついて、根本的には何も変わっていないと思われたビクトルだが、実は基本的な戦法から、追い打ちの仕方まで、まったくもって新生。そのおかげで、投げキャラとしてのアイデンティティとオールマイティさが、新たに確立されたぞ。

電撃イニシアチブ

どんなキャラでも、どんな戦法を使おうとも、それは得意な形に持っていって初めて成り立つもの。

ビクトルの場合のそれは、まさしく電撃通常技のヒット後。大足払いは転んでしまうし、中攻撃では相手のしびれている時間が短い。そこで、大パンチの出番となる。

当て方としては、まず、立ち合い時におもむろに出していく、牽制技として出していく方法。リーチ面から見て立ち大パンチを使っていくことになると思うが、"素"で使うのはかなりの遠距離時にのみ限定して、普段は立ち電中キック（立ち中パンチよりも僅かにリーチがある）にチェーンを掛けて使うようにしよう。

また、チェーンコンボの連続技を決める場合も――ダウンを奪う場合は大足払いだが――そこを敢えて立ち電大パンチにするようにする。

主に、この2つの使い分けによって当てていくわけだが、イニシアチブをとることを考えた際は、立ち電大パンチはあまり優秀とは言えない。なぜなら、あまりにも距離が開くからだ。よって、普段はいいが、連続技を狙った場合などは画面端に追いつめていない限りは、電大足払いで素直にダウンをとろう。



画面端ではチェーンコンボの締めを立ち大パンチにする。

では、画面中央ではというと…。そう、しゃがみの電大パンチだ。

この技は、空中ガードが強い今作では、対空兵器として非常に優秀。ほとんどの跳び込みを落とすことができる。

これで落とした後は、跳び込み、ダッシュ、もしくは技を重ねたりして、手を休めず続けて攻め立てるのが正解。

無敵技で対抗されたりするなら、待ったりするのもいいが、それでもリバーサルに近い状態でないと迎撃されないのだから、極めて有利な状況であるのが分かると思う。

かなりリスクも伴うが地上で、しゃがみ電大パンチを狙うときは接近戦か、相手が突っ込んでくるところに置いておくように出していくのが望ましい。





これだ！この後をものにしないとビクトルは苦しい。

ラッシュの具現化

電撃でイニシアチブをとった後や、跳び込んだ後の主な行動は、下のフローチャートを参照してもらいたい。

このチャートの重要な点は、ダッシュのタイミング。小足払い×2からそれにいかないのは、距離が離れ、ビクトルのダッシュのスピードでは相手を固めておけないからである。



小足払いを2回。目押しでやると後が楽。



そして、姿勢の低い電中足払いにつないで…、



ダウンをとるなら大足払いで、フォーリッドで追い打ち。

これによって、小足払いのヒット確認ができず損することもあるが、それはそれで仕方がない、と諦めよう。

また、ダッシュからは問題ないが、跳び込みからは"投げることのできない時間"が長く存在しているため、一瞬待つことが必要不可欠。



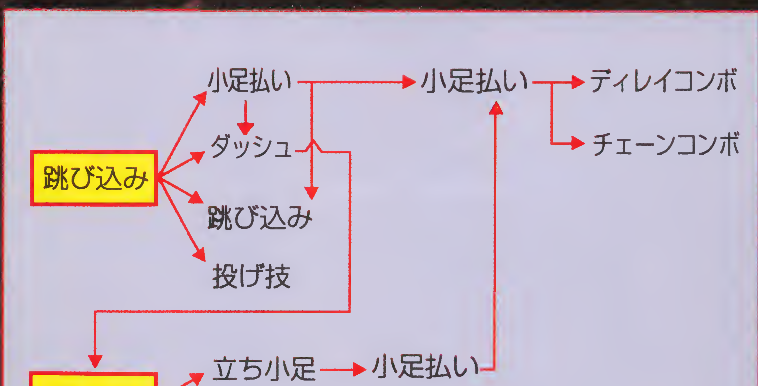
ダッシュからは、立ち小足と投げ技を使い分け…、

ダッシュ立ち小足→小足払いは連続技。ある程度確認できるはずだから、ヒットしたらそのまま中足払いにつないで連続技を完成させよう。

チェーンコンボのとき、小足払い×2→中足払いにする所以は、小足の段階でヒット確認するため。その次に中パンチにせず、中足払いにするのはガードキャンセルが掛けにくいからと、掛けられても



立ち小足がヒットしたら、小足払いにつなげてコンボに。



ビクトルラッシュフローチャート

すかしやすいからだ。

ただ、威力の面から見れば小足・中・中のほうが高いので、戦局で使い分けていくのがベスト。

ディレイコンボとは、小足→小足とやってガードされていたら、ワンテンポ遅らせて中足払いを出していくといった“時間差攻撃”のこと。これはジャンプ防止を兼ねているわけだが、もっと確実に落としたいのであれば、しゃがみ電大パンチかジャイロクラッシュ電立ち中足で間違いはないだろう。

名前が出たので、もう少しジャイロクラッシュについて説明すると…。この技、移動性能があるのはいいが、相変わらず足下が弱い。

そのため接近戦での使用は禁物だが、対空性能は高い。判定はたいして強くないが、必殺技なのに受け身不可技＋ダウンが奪えるという利点がある。

一般的には、とっさに反応してではなく、相手がジャンプしてきそうな中間よりも少し離れた距離に置いておく。当たってくれればそれでいいし、相手が何もせず様子を見ているようであればレバーを後ろに入れて下がって仕切り直す（移動性能はこのときのみ使える）。

また、このときに出すジャイロは大。判定が広くなり、当たりやすくなるからだ。

また、これを使っているとゲージが溜まりやすい。それだけを目的とするなら、小で繰り返すという方法もあるが、見え見えだし、ダメージ以外にも犠牲にするものが多い。

その他に、移動起きされて裏に回られたときなど、意外に当たってくれて有効なときがあるが、バレると使えない。

投げ技へのプロセス

投げ技と一口で言っても、ビクトルの場合数種類ある。と言っても、要は2種類。通常タイプ（コマンド含む）の投げ技と、ゲルデンハイムだ。

ま、後者はいいとして、通常のほうは当然、ゲージが必要だが、ゲルデンハイム3がベスト。

“2回転”という難しいコマンドだがうまく回せれば、戦力アップは間違いない。どうしても回せない人や、ゲージがない場合はメガスパイクでいいだろう。

さて、本題。投げ技の狙えるシチュエーションを考えていってみたい。



ギガバーンをガードさせてからの…、



投げ技は、無茶苦茶有効だ。相手は投げ返せない。

通常タイプのものは、まず第一に跳び込みから。すかしてから入れるのは、言うまでもなく簡単。ジャンプ技を当ててからの場合は、前述したように少し待ってから、コマンドを入力する。ジャンプ技も単発よりも、昇りで小パンチを出してから大パンチを出すか出さないか…とするとさらに決まる確率は上がるはず。

第二に、ギガバーンをガードさせてから。悪あがきのような気もするが、ギガバーンはガードされても、僅かに相手が先に動けるだけで、まず反撃を受けない。その上、モーションスピードが早いから、相手の意表を突ける。よって、ギガバーン→投げ技とやると、かなりの確率で決まる。また、（相手の）投げ返しは不可。

そして、これは、かなり奇襲要素が高いが、ダークフォース発動時の無敵の間、動けないのを利用して2回転のコマンドを入れるというのも有効。無敵時間と言えば、起き上がり時（こちらの）も、狙っていくべきポイントだ。

では、ゲルデンハイムについても考えよう。

ここまで、書いた通常のものと基本的には一緒。ただ、投げが成立するまでの時間の遅さがネック。その分、間合いが広いというのが最大の長所。

そこで、ゲルデンハイムならではのポイントは“当て投げ”。よっぽど、深く当てない限り、間合い外になってしまう通常の投げ技に比べ、ジャンプ攻撃→小技とやっても、ちゃんとつかんでくれる。

特に有効なのが、近距離立ち中パンチをヒット、もしくはガードさせた後で、ほとんどハメ技に近い確定率を誇るのだ（ハイム中はダッシュのみ）。

とは言え、本当にハメ技ではないので「小技では怪しい」ぐらい。ジャンプでは絶対に逃げられる。



ゲルデンハイムをつけたら、何はともあれこれを狙え！

立ち中パンチはダッシュ技限定で、狙い所としてはそれこそ——ダークフォースをつけて——ダッシュできるところすべて。しかし確率的には、中パンチがめり込んでいるほうが高いので、起き上がりが特に望ましい。

移動起きで、近寄ってこられても移動距離のあるキャラ以外は、背後はとられないので、最も有力な狙い所と言えるだろう。

メガフォーリッド—痛そうな追い打ち—

前にもちょこっと書いたが、フォーリッドは打撃必殺技に、ダウン攻撃の性能も併せ持つ。よって、性能的に見て“素”での使用は不要。そこで、フォーリッドとビクトルフィンガーが、追い打ちとして入る状況を表したのが左の表だ。

基本的に2つを使い分ける必要はない。どちらかが入れば、もう一方も入るはず。それでも、表で書き分けている理由は“入りやすさ”。

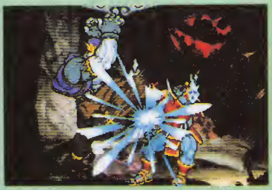
フィンガーはリーチがなく、ダッシュが必要な場合はフォーリッド。逆にフォーリッドはタメが必要なので、それが溜まっていない状況ではフィンガーというわけだ。

ただし、相手が画面端でダウンしたときは、どちらも入りにくい。よって、捨ててしまっても構わない。どうしても入れたいという人は、少し下がってからフィンガーを狙うといいだろう。

ESで追い打ちしたいときは、フォーリッドは使わないで（削り以外は）、フィンガーのみに限定するのが賢明。フォーリッドはほとんどダメージは変わらないが、フィンガーはかなり減るからだ。

といっても、追い打ちだから限度があるし、すべて回復ゲージだけどね（フォーリッドもフィンガー）。

追い打ち一覧表	
転ばす技	追い打ち技
電大足払い	メガフォーリッド（小・中・大）
メガステイク	小メガフォーリッド
メガショック	小メガフォーリッド
ギガバーン（ESも可）	ビクトルフィンガー
ジャイロクラッシュ（空中ヒットorES）	ビクトルフィンガー
小メガステイク	小メガフォーリッド
サンダーブレイク	ビクトルフィンガー or メガフォーリッド



ギガバーンからは、さすがに溜まらないので…、



連打で、最速フィンガーをたたき込め！



画面端でどうしても追い打ちしたいなら、下がって…、



これも溜まらないので、フィンガーを入れよう。

チェーンだけのオレ、さらば!!

かゆいところに手の届く ビシャモン剣客指南



直進しかできなかったビシャモンに、左右への曲がり方とブレーキのかけ方教えます

担当：KAL

今度のビシャモンは目押しと居合い斬りだ！

Vハンター時代と違い、ただチェーンコンボをしているだけではなかなか勝てないセイヴァービシャモン。とはいえ、猪突猛進がウリのビシャモンに、いったいなにを求めればいいのか？

答えは意外に簡単だ。適当にチェーンコンボをやっているのがダメなのなら、チェーンコンボではない、ほかの方法で攻撃をつなげていけばいい。そこで、注目してほしいのが、必殺技の居合い斬りと絡め魂、そして「目押し」というオーソドックスなテクニックだ。

強いぞ居合い斬り！先手先手で押さえ込め！

セイヴァービシャモンで強くなるポイントその1は、必殺技の居合い斬りを使っていくところにある。この技はコマンドが"溜め系"なので慣れないうちは扱いにくいかもしれないが、知れば驚き使って納得の高性能技なのだ。

その長所はつぎのとおり。

①威力が高い。
②リーチが長い。
③ジャンプ防止になる。
④こちらが先に動ける。
⑤削れる。

まず最初に5番目の"削れる"だが、これはまあ、おまけみたいなもの。ただ、相手キャラの残体力が僅かなときは、思い切ってかっ捌き（ES居合い斬り）を出してみよう。相手がガードキャンセル入力に失敗すれば、そのまま削り勝つことだってできる。

威力が高いのは、連続技に組み込むときなど"通常技キャンセルで出したりするため"段数の少ないうちに出してしまうからダメージ補正がかかりにくい、という理由もあるが、やはりもともと攻撃力が高いのが大きい。また、リーチの長さにも関係してくるが、居合い斬りは「溜め時間の長さでヒット数、リーチが3段階に変化する」という特徴をもつ。溜め時間が短ければリーチが短く1ヒットしかしない居合い斬りが、溜め時間が長ければリーチが長く3ヒットする居合い斬りが出るわけだ。そうすると、威力の高い居合い斬りを出すには、溜め時間を長くとる必要が出てくる。これについては、後述する目押し（固め）の解説を参照してほしい。

ジャンプ防止に使えるのは、固めていって少し離れてきたときに出す上段居合い斬り。対空技として使うのではなく、相手キャラが跳び上がろうとしたところに置いておき、ジャンプそのものを妨害するように使うのだ。これは（固めたあと）相手との距離が離れているほど狙う価値がある。ただし、普段からあまり跳ばない相手や地上を移動しながら攻撃してくるキャラ（オルバスやレイレイ、フェリシアなど）に使っても、下を抜けてこられる可能性があるので注意しておこう。

さて、次の特長が今回の居合い斬りの最大のウリ。

なんと今回の居合い斬りは、**「ヒット・ガードさせたあと、こちらが先に動き出せるようになる」**

これはおおきい。ヒットした場合には、通常技をはじめかっ捌き(ES居合い斬り)・ES絡め魂などの技が連続して入る。セイヴァービシャモンの連続技の要だ（今のところ）。

居合い斬りがガードされていても、こちらが先に動き出せるので、固め・ラッシュを継続できる。居合い斬りを触れさせることで、イニシアチブを握れるのだ。絡め魂はガードされると主導権を失うし、しゃがまれると当たらない相手がいるので近距離でのラッシュ、固めに使うのはあまりおすすめできない。



大活躍の居合い斬り。どんどん使え！でもGCに注意。

前作では跳ね刃（現、絡め魂）がこの役目を負っていたが、今回は居合い斬りの役目なのだ。

ただし、絡め魂は絡め魂で重要な使い道がある。ガードキャンセル・アドバンシングガード対策だ。今回、居合い斬り・かっ捌きは先端の方まで食らいの判定があるので、せっかく先端部分をガードさせてもガードキャンセルされるとやられてしまうことが多い（相手のGC性能、GCタイミングにもよる）。そこで、単発技で、時間差で相手キャラに到達する絡め魂をまぜていくようにし、GCなどを妨害するのだ。

時間差攻撃？狙い打ち!?絡め魂で変則的にいこう

セイヴァービシャモンで強くなるポイントその2は、飛び道具系必殺技の絡め魂をどう使っていくか、にある。

先ほど述べたように、前作ではラッシュに使えたほど出が早く隙の小さい便利な技だったが、今回はガードされると微妙に相手キャラが先に動き出すため、迂闊には使用できない。小で出した場合に至っては、反撃を受けるほど隙が大きい。

そこで、少し距離を離してから絡め魂を使っていくことで時間差で相手キャラに到達するようにし、相手のガードキャンセル（GC）やアドバンシングガード(ADG)、さらには小技による割り込みやジャンプによる逃げなどを妨害するのだ。なかでもGCとADGには効果が高い。相手キャラまでに到達するのが遅く、これが時間差効果となって"一瞬だけ"動ける瞬間をつくるのだ。このときにGCやADG入力をしていると、通常技などが出てしまって絡め魂がヒットするわけだ。

「積極的にラッシュに混ぜていくのではなく、そのラッシュに対する相手のGCやADG対策として、少し離れたところから絡め魂を出す」この考え方が重要なのだ。



GC、ADG対策には、絡め魂だ。

なお、しゃがみ中Pキャンセルから、またはしゃがみ小Pからノーキャンセルで絡め魂を出す場合には大の絡め魂を、しゃがみ中Pからノーキャンセル、またはそれくらいの距離から突然出す場合にはES絡め魂を使っていこう。

特にES絡め魂ははっきり言っておすすめの必殺技だ。ゲージを1つ使うだけあって出が早く、弾速がものすごく速い。このおかげで、結果的に空振りしたときの隙もかなり小さくなっているのだ。

また、見た目どおり弾の当たり判定も大きくなっていて、ノーマルの絡め魂では当たらないキュービィの中足払いやバレッタのしゃがみ中Pにもヒットする。

中間距離からダッシュ攻撃のかわりにES絡め魂など、出しどころがだんだん分かってきたら極力ノーマル版は使わないようにし、「絡め魂はES版のみ使う」くらいの気持ちでいこう。

ちなみにガードされたときの隙は、ノーマル版の小が一番大きい。大・ES版は一瞬先に相手キャラが動き出すが、ほぼ同時といっていいだろう。ガードされても反撃は受けない。固めを続行するかダッシュするかジャンプするか、それともGC入力を置いておくか、さまざまな選択が可能だ。



ゲージがあるときは、極力ESで出そう。

ダッシュで素早く接近！目押ししてキャンセル必殺技につなげ！

さて長々とメインとなる必殺技2種の解説をしてきたわけだが、その特長と使用目的は分かってもらえただろうか。ここで簡単に復習しておくと……

「居合い斬り…ヒット、ガードさせて次の行動の先手をとる」

「絡め魂……GC、ADG対策。ES版なら中距離からの狙撃も可」

と、だいたいこんなところだ。だが、これらの技を有効な間合い、場面で出していくためには、ダッシュやジャンプ、通常技などでうまく間をつなげなければならない。

ここで必要になのは、

①距離が開いているときの攻撃・接近手段
②跳び込み・ダッシュなどで接近したあとの攻撃法

つまり近寄り方と、近寄ったあと、その後どうするか、だ。

①の解決法

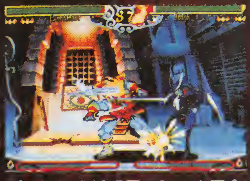
ビシャモンの接近手段といえば、リーチのあるジャンプ攻

撃を振り回しながらの跳び込みと、地上走行系のダッシュ。
　ジャンプでいく場合は、遠距離なら「ジャンプ中K→ジャンプ大K（対地）」が基本。同じくらいの間合いにいるときによく跳んでくる相手には、「ジャンプ中P→ジャンプ中K（対空&対地）」が基本となる。1回ダッシュ、ジャンプすれば相手キャラに密着する、という中間くらいの距離では、「ジャンプ中K→ジャンプ大P→ジャンプKのどれか」が基本になる。ジャンプ中Kはジャンプの上昇中にすぐに出し、しゃがみガードしている相手にもヒットさせるのがポイントだ。ただ、跳んでばかりでは、一気に間合いを詰めるのが難しいので、地上のダッシュも高頻度で混ぜていく。
　ダッシュでいく場合は、多少複雑になる。"離れているときの攻防"とともに、次回以降で詳しくやっていくので、今回は基本だけを解説しよう。
　相手が「跳ぶ!」と思ったらダッシュ後大P。強力な対空技だ。
　相手が「地上で抵抗してくる!」と思ったらダッシュ後大K。前方から足下に対して強力な攻撃判定をもつ。
　遠距離から近づく場合には



大Pは対空性能が高いが、硬直もデカイ。

だいたいこの2つで間に合うが、「接近したあとどうにかしたい」というはなしになると、中P、小Kを使っていく必要がある。
　中Pはやはり対空で、小Kはやはり対地だ。ただしどちらも先の2つの技と比べると、その効果は薄い。しかしヒット・ガードさせたあと、「こちらが先に動き出せるようになる」という大きな特長を備えているので、ラッシュにもちこむには使わないわけにはいかない技なのだ。しかも小Kは、「ヒット後、目押しで小P・小Kに連続してつながる」。これはデカイ。実は中P、大P以外ならどの技もダッシュから小技につながるのだが、小Kからなら密着状態なのでその後攻撃がたくさん入る点が優れている。小Pもジャンプ防止で使えるが、なぜか小技へのつなぎが難しいので今回は特におすすめしない。
　というわけで、ダッシュで間合いを詰める場合は、



ダッシュ小Kでラッシュ！居合い斬り、絡め魂と使い分けよう！

「遠距離、もしくは相手が"これだ!"という行動をとると思ったら」→ダッシュ大P or ダッシュ大K。
「中〜近距離で、接近後固め（ラッシュ）に入りたいときは」→ダッシュ中P（小P） or ダッシュ小K。
　以上がビシャモンの接近手段、基本編だ。

②の解決法
　いざ接近戦になったとき、チェーンコンボだけを繰り返してはいないだろうか?もちろんそれでも楽しめればいいのだが、チェーンコンボだけではGCとADGのいい的になってしまう。しかもコンボ補正の厳しいセイヴァーでは、チェーンコンボだけではやや戦力不足気味。
　そこで大いに役立ててほしいのが、「目押し」のテクニックだ。チェーンコンボのように素早く先行入力していくのではなく、1回1回間隔を開けてボタンを押していく。
　ビシャモンは小Pと小Kなら、どちらの方向へも目押しで連続技にできる。さらにどちらからでも、中Pと中Kへ目押しで連続技に。しかし中技にきた時点で目押しルートは終わり、ここからキャンセルで必殺技を出すか、そのままチェーンコンボにいくしかない。「中P→中P」とか「中K→中P」とか「中P→小P」といったことはできないのだ。
　ところでこの目押しを使うメリットだが、これが非常に重大だったりする。
「チェーンコンボではないので、通常技を何発連続ヒットさせたあとでもキャンセルで必殺技を出せる」
　これははっきりいってかなり重要だ。例えば「小足払い×2→しゃがみ中P→キャンセル居合い斬り」といった連続技が、目押しを使うことによって実現可能になるのだ。



小足↓小足ときて、さらに下中Pから…、



キャンセルでかっ捌き！目押しならでは。

　だいぶ話が戻るが、跳び込みやダッシュから固めていって居合い斬りを出したい場合、居合い斬りのための"時間稼ぎ"は、この目押しでもって行うわけだ。目押しで溜めをつくりつつ固め、相手の様子次第で居合い斬りを出すか出さないかを判断する。別にキャンセルで出す必要がないなら、違う技を出したり時間差で出したり、ダッシュすればいい。目押しのテクニックを使っている限り、必殺技はいつでもすきなときに出せるのだ。

目押しを使った連続技

　ここでは即戦力になる目押し関連の連続技を紹介しよう。少し練習すればできるようになるものから、できれば強力だが難しい!というものまで何段階かにわけてある。
　繰り返すが、チェーンコンボを最後まで出しきるのとは違うので、ガードされたら違う選択に移れる、というのがこのテクニックのウリだ。このところをよーく考えて、ダッシュや絡め魂などと組み合わせていってほしい。

「ダッシュ小K→しゃがみ小P・小足払い→小足払い→キャンセル居合い斬り」
●ダッシュ小Kのあとの小P・小Kはチェーンコンボ。つまりチェーンと目押しを融合させた便利で使いやすい連続技なのだ。相手キャラに深くめり込んだときには小P・小Kを2セット入れて、最後に目押しでしゃがみ中P→キャンセルでもいける。いきなり小→小→中でもいい。「カカン・カン」とリズムよく。ゲージがあるときにはもちろんかっ捌きか、(かなりハイレベルだが)中PキャンセルでES絡め魂だ!

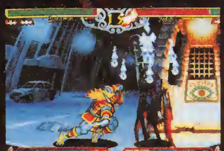


ダッシュ小Kから固めにいけ〜！



下小P・下小Kとチェーンできて、この後目押し下小Kから必殺技だ！

「ダッシュ小K→小足払い→しゃがみ小P→しゃがみ中P→キャンセルES絡め魂」
●すべて目押し。1発でGCをかけてくる相手に有効。対GC・ADG用だ。ES絡め魂はかっ捌きに化けることが多いが、ヒットしているならそれでもいい。しかし絡め魂ヒット後は辻疾風（鬼炎斬からも可。ただしこちらは難しい）から追い打ち専用EX技のとが首さらしがつながるので、なんとかマスターしたい連続技だ。
「ジャンプ小K・J中K・J大K→居合い斬り→しゃがみ中P→キャンセルES絡め魂」
●居合い斬りのあと、先に動けることを利用した連続技。しゃがみ中Pキャンセル〜の部分が難しいので、レバーを←↖↓と動かしてここで中P、ですぐに　にレバーを入れてPボタン同時押し、という先行型の簡易入力をお薦めする。絡め魂はレバーが最後、正面方向に入らなくても出るので、それを意識して入力することで居合い斬りに化けることを防ぐことができるのだ。空中版も同様。
　簡易版として、ジャンプ攻撃から小足払い→キャンセル居合い斬りときて、居合い斬りのあとしゃがみ大Pを入れる、というものもある。
　早いうちに居合い斬りのあとの追い打ちを見せておけば、その後居合い斬りのあとダッシュやジャンプで接近しやすくなるので重要だ。
●オマケ・とが首さらし関連
　強力な追い打ち専用EX技であるとが首さらしだが、どういう技のあと出せばヒットするのかわからないでいる人が多いようだ。
　基本的には「絡め魂→辻疾風」のあとに出すことで、確実にヒットする。ただし絡め魂が遠くでヒットした場合は、辻疾風だと回復されて間に合わないことがあるので、「絡め魂が遠くでヒット→返し刃→早めに小or中鬼炎斬」も使おう。…と言いたいところだが、これが意外に難しく、思ったほど気持ちよくない。そこで、絡め魂が遠くでヒットした場合は、「返し刃→レバー前入れ立ち大P」のあとに出そう。返し刃→昇りor逃げ大Kなどもいけてる。ちなみに鬼首捻り後も安定だ。通常投げ、絡め魂空中ヒット後も狙える。鬼炎斬後は、とにかく高い位置でヒットしたとき以外は入らないのでむやみに狙わないこと。



とが首さらしは辻疾風から安定なのだが、あえて…。

重要なのは闘いの流れだ!

ふぇりしあ♡ 風林火山

対戦の機先を制するのは難しい。ゆえにフェリシアは、相手の裏をかくことを狙いつつ、自分の有利な状況で闘っていきたい。そのため、様々な変化の形を臨機応変に使っていくことになる。(フェリ子　軍争編第七より)

訳：珈琲　フェリシア　ふりーく

とりあえず跳び込みからチェーンコンボを入れていれば、中級レベルでも通用するフェリシア。もちろんそれだけでは限界があるが、そこからのレベルアップは意外に難しい。チェーンには抗しがたい魅力があるからだ。しかし自分からその殻を破り、よりレベルを高めなければ、上級者にはいつまでたっても勝てないことになる。

都合のよいことに、先日筆者の物置から、あの武田ニャン玄が旗印に使ったといわれる、フェリ子の兵法が見つかった。そこにはフェリシアのレベルアップに役立つ風林火山の奥義が記されていたのだ。これを読めばあなたのフェリシアが強くなること間違いなし。今回の記事ではそのくだりを現代語訳で紹介することにしよう。

疾きことは風の如く

セイヴァーフェリシアの特徴は、機動力の大幅アップである。素早く間合いを詰めることができるようになったため、一気にたたみかけることができるのだ。これは新技キャットスパイクの追加と、ダッシュ技から連続技がつながるようになったことの2点によるところが大きい。

この2点の基本的な使い分けは、キャットスパイクは近間からの通常技キャンセルで使い、ダッシュは中間間合いから単体で使う。

キャットスパイクの小と中の前進距離はほぼ同じだが、性能はかなり違うので、使い分ける必要がある。その場のノリレベルで十分なので、小だけでなく中も使っていきたい。一応小と中のお互いの特徴を挙げておく。

●小キャットスパイク

発生が早く(60分の11秒ぐらい)通常技キャンセルで、連続技になる。低い姿勢で攻撃判定を出しつつ前進でき、しかも自分は空中判定なので連続技をくらわないという、願ったりかなったりの技。ガードorヒットさせてからは60分の1秒ぐらいフェリシアが先に動ける。この程度のアドバンテージではここからの連続技は無理だが、それでも小技を出して、さらにキャンセル小キャットスパイクは有効な固めだ。ただししゃがみ小技がフェリシアより早いバレッタとリリスには、小技がよくて相打ちなので厳しい面がある。

小キャットスパイク使用上の注意点としてはあまり近間で使うと危険なことである。相手の投げ間合い内なら投げられてしまうおそれがあるのだ。垂直ジャンプでかわす手もあるが、たいていは相手の投げ入力による通常技に落とされてしまう。近すぎるときは小×2やしゃがみ小パンチ目押ししゃがみ中パンチキャンセルであまり密着しないようにしたい。ただし相手が投げを入れてこない場合は、積極的に密着してこちらが投げを狙う手もある。

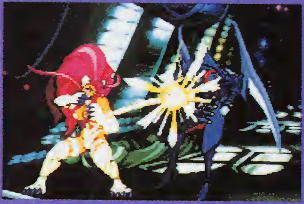
●中キャットスパイク

発生が遅く(60分の22秒ぐらい)通常技キャンセルで、連続技にならない。小よりは高い高度で前進し、相手の足払い系の技をすかすことができる。ガードorヒットさせたときは相手が立ち状態よりしゃがみ状態でいてくれたほうが、わずかにフェリシアの有利な時間が増える。原則として相手がしゃがみでくらってくれれば、そこからの小技などが連続技になってくれるぞ。

中キャットスパイクのメリットはまさにそこで、技後が小に比べて圧倒的に有利なのである。ここからはしゃがみ小キックがセオリーだが、ダッシュなどの変化の形も面白い。

あと、メリットと呼ぶべきかはわからないが、通常技キャンセルから連続ガードにならないので、小キャットスパイクを予測したガードキャンセルのタイミングをずらすことができる。結果として役立つことは意外に多いぞ。

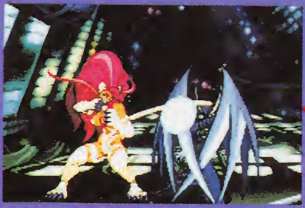
キャットスパイクの小と中



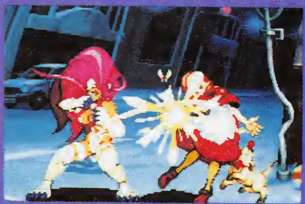
通常技キャンセルから連続技になる。



低い位置のまま前進する小。ジェダのツメも当たらない。



その後はわずかにフェリシア有利。さらに固められるぞ。



通常技キャンセルで連続技にはならない。



高く跳ぶので相手の足払いなどをすかしつつ前進する中。



相手がしゃがんでくらってくれれば連続技が入る。

徐なることは林の如く

機動力が大幅アップしたとはいえ、力押しだけでなく、切り返したり、受け流したりと、相手の反撃にうまく対処することも必要だ。

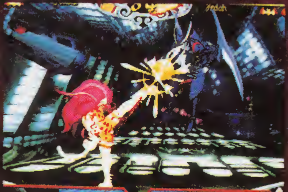
●ガードキャンセルデルタキック

フェリシアのガードキャンセルは、全キャラ中屈指の発生スピードを誇る。ダメージは小さいが、相手の固めから脱出するための特効薬となるので、積極的に使っていこう。

ちなみに一発目のダメージは小が小さく、中、大、ESはすべて同じだ。中がお得といえよう。

●遠距離立ち小キック

斜め上方向に強く、空中ガードされない対空技。これまでも対空のスパイスとして効果があったこの技だが、今回はより重要度を増している。下手に対空ガードキャンセルを狙うより、ずっと効果を発揮する。跳び込み、ダッシュを問わず落とせるので積極的に使っていこう。



斜め上からの攻撃に対して効果が高い。遠立ち小Kは重要だ。

●遠距離立ち中キック

地上戦の主戦力となる技。横方向に圧倒的な強さを持つ。キャンセルはかからないが、チェーンはもちろんかかる。チェーンで技を出すなら立ち大キックかしゃがみ大キック

がよい。しかし無理にチェーンをかけずに、立ち中キックで相手を2回か3回押していっても良い。
参考までに技をガードさせてからは、遠距離立ち中キックが約60分の1秒、しゃがみ大キックが約60分の2秒ほどフェリシアが先に動ける。遠距離大キックは間合いが離れるので同列にすべきではないが、約60分の2秒ほど後に動くことになる。


遠立ち中Kなしに地上戦は語れない。

●遠距離立ち小パンチ
遠距離立ち中キックより近い間合いで頼りになる牽制技。しゃがまれると当たらないキャラには危険だが、それ以外のキャラになら多用していける。しゃがまれて技が当たるか当たらないかは他のいくつかの技と一緒に表にしておいたので参考にしてほしい。

しゃがんだ相手に当たるか当たらないか

	遠立ち中K	遠立ち小P	遠立ち中P	しゃがみ大P
ジェダ	○	○	○	○
キュービィ	×	×	×	×
リリス	○	×	×	×
バレッタ	○	○	×	×
デミトリ	○	○	○	○
モリガン	○	×	×	×
ビクトル	○	○	○	○
ビシャモン	○	○	○	○
フェリシア	○	○	○	×
サスカッチ	○	○	○	×
オルバス	○(×)	○(×)	○(×)	○(×)
レイレイ	○	○	○	×
アナカリス	○	○	○	○
ガロン	○	○(×)	○(×)	×
ザベル	○	○	○	×

※オルバスの(　)内はダッシュ中。ガロンの(　)内は前進中


手軽にキャンセルをかけられる遠立ち小Pは便利な技だ。

●バックジャンプ空中ガード
相手のジャンプやダッシュによるラッシュを防ぎきれないと思ったときは、バックジャンプで逃げることも大切だ。レバーを上に入れてからジャンプするまでに約60分の3秒かかるので、そこにくらうと危険だが、跳んでしまえば空中ガードできるし、技をくらったとしても連続技は入らない。空中ガード後は冷静にガードして様子を見るか、中キックボタンを連打するかがおすすめだ。中キックが空中で出ても地上で出ても、よほどうまく固められない限り、結果オーライになることが多いぞ。

侵掠すること火の如く

高い機動力でうまく攻めたら、連続技を入れていきたい。ここではほぼ密着からの様々な連続技を見てみることにしよう。跳び込みからや、ダッシュからも当然狙えるぞ。
どの連続技を使うかは戦法にも関わってくるので、思案のしどころだ。

●しゃがみ小K中P中K大K
最もオーソドックスなもの。ダメージも悪くなく、そこからの起き攻めも面白いので、基本的にはこれがおすすめだ。
しゃがみ大キック後の起き攻めは、中ローリングバックラーなどで近寄ってから（対キュービィでは危険）、相手の起きあがりかたに対応していく。移動起きあがりに対しては小キャットスパイクやダッシュ、ジャンプを相手の移動距離にあわせて使い、その場起きあがりに対しては垂直ジャンプしたり、しゃがみ小キックを重ねたり、ダークフォースを発動させたりが有効だ。
普通にダウン攻撃しても良いが、逃げられてしまう相手もいるので注意したい。画面端ならば、⬇⬇＋Pのトイタッチで追い打ちできる。トイタッチは通常のダウン攻撃と異なり、相手との位置が入れ替わらないため、画面端時には必須のダウン攻撃だ。遅めのタイミングで入力すると、うまく当たる。ESにすれば早めでも良いので簡単だぞ。

●しゃがみ小K中P遠距離立ち中K
相手を転ばせず、攻めを持続させたいときに有効なチェーンコンボ。ダメージ的にはしゃがみ大キックも立ち中キックも同レベルだ。使い方によっては、相手にとってかなりいやらしい攻撃となる。

●しゃがみ小Kキャンセル小キャットスパイク
ダメージ的にはしゃがみ小K中P中Kと同レベル。小キャットスパイクはヒットしてもさりげないが、それなりのダメージを与えているのだ。「小キャットスパイクがあればチェーンはいらない」という考え方も十分に有効である。
小キャットスパイクでキャンセルをかける技は、しゃがみ小キックがおすすめだが、しゃがみにキャンセルをかけるのが難しいという人は、立ち小パンチキャンセルキャットスパイクでも良い。下段は入らないが、固めとしては十分に有効だし、間合いが少し離れても、遠距離立ち小パンチキャンセルになる点はおいしい。これができるようになったらしゃがみ小パンチキャンセルを練習して、その後しゃがみ小キックキャンセルも覚えていこう。

●しゃがみ小P目押ししゃがみ中Pキャンセルいろいろ
ここからは小キャットスパイクや、ダンシングフラッシュ、ESローリングバックラーあたりをつなげていきたい。難度は高めだが、練習する価値はある。

●立ち中Pキャンセルダンシングフラッシュ・トイタッチ
ダッシュからは厳しいが、ジャンプ大パンチやジャンプ中パンチなどから、気持ちよく決めたい連続技。

動かざること山の如し

相手を画面端に追いつめたらチャンス到来。ただし闇雲に攻めても、すぐ中央に逃げられてしまう。いかに逃がさず攻め続けるかがポイントだ。
相手を画面端に追いつめたときの基本的な布陣は、遠距離立ち中キックがぎりぎり届くくらいの間合いで、しゃがみガードして様子を見る、というもの。ぴくりとも動かず、様子を見ていることをアピールするぐらいの感覚でよい。
この間合いでフェリシアは


ここでじっと待つ。ラッシュをいきなり止めるのがコツだ。

小キャットスパイクやダッシュ攻撃を出すことができるため、相手にとっては非常に居心地が悪い。相手がとりたい選択肢は逃げの一手であろうが、画面端である。そこで相手がまずとるであろう選択肢は、窮鼠猫を噛むと言わんばかりの跳び込みだ。しかしこれはフェリシアにとって最もありがたい行動となる。相手はフェリシアの頭上に落ちてくるため、「ネコクレイドル」とまで呼ばれる強力な対空技のしゃがみ大Pで落とすことができるのだ。空中ガードされると危険だが、空中ガードが目立つ相手には空中投げで対応しよう。しゃがみ大Pで相手を落としたあとは、相手の着地を小キャットスパイクやダッシュなどで攻撃するのはお約束ということで。
跳び込みは通じないことを学習した相手が次にとる行動は、垂直ジャンプであろう。これに対しては空中投げだ。ただし空中投げは、ガード方向にレバーを入れて投げると、相手を画面中央に逃がしてしまうことになる。レバーを前に入れて投げればそれを防げるが、レバーを前に入れる癖を付けるのはなかなか難しい。空中投げを狙わず、遠距離立ち小キックやしゃがみ中キック、小ローリングバックラーなどの対空技や垂直キャンプを駆使して、画面端の攻めにこだわるのも有効だ。ある程度消耗戦になるが、結局得ることは多い。ここでのうまさがフェリシアの強さを決めると言えよう。


相手をしゃがみ大Pで落としたら、


着地に襲いかかれ。


フェリシアの切り札、ダークフォース。詳しくは次号以降で。

なんだか大変なことになっています…

対戦攻略レイレイ

暴走妹の扱い方教えます



あきらかにパワーアップをした、霊幻姉妹レイレイ。跳んで走って大暴走だ！

担当：道士　桃

前作と比べたら、圧倒的に使用率が上がったレイレイ。奇妙な技を多く持ち、とても扱いにくそうなキャラなのに、なぜ人口が増えたのか?プレイヤーは潜在的に気づいているに違いない、レイレイが強いってことに！

暗器砲の法則V.Sヴァージョン

色々な武器を投げ付けるレイレイの飛び道具必殺技、暗器砲。前々号では「ほぼランダム」のような書き方をしてしまったが、やはり武器の出る法則はあった。

出てくる武器の順番は表1のようになっている。

表にしてみたものの、あまりにも1ループが長すぎるので、そうそう覚えられるものではない。ということで、全部を覚える必要はない。

ただし、暗器砲を有効に使うために一つだけ覚えてほしい法則がある。それは、「手裏剣の次の次は、必ず気絶武器」ってことだ。手裏剣が出てきたら、中、強暗器砲を用意しておこう。

表1.暗器砲の法則　セイヴァーバージョン

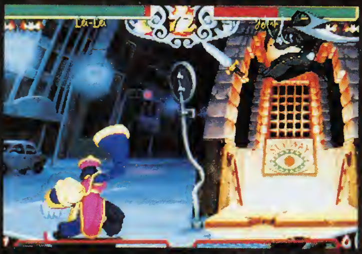
オノ→剣→手裏剣→豪鬼人形→★ハンマー→ブーメラン→クナイ→？→ブーメラン→オノ→剣→手裏剣→豪鬼人形→★岩→クナイ→手裏剣→豪鬼人形→★ハンマー→クナイ→ブーメラン→？→剣→オノ→クナイ→ブーメラン→オノ→剣→手裏剣→★岩→最初に戻る

※表中の？は、特定の武器がランダムで出現する。特定の武器は…
爪、腕輪、★星、★タル、何もでない（「何もでない」が選択された場合は、自動的に次の武器がでる）
※表中★のついている武器は、ヒットすると気絶する。この武器は、中、強暗器砲でしか出てこない。出せる状態で弱暗器砲を使った場合にはキャンセルされ、次の武器が出る（ランダムに限り、小でも気絶武器が出る確率はある）。

暗器砲の有効利用とは？

では、実戦の中でどうやって暗器砲を使っていくのか?基本的な使い方は、遠距離での牽制だろう。ジャンプやダッシュで近づかせないために弱、中暗器砲を使って相手を食い止めるのだ。

だが、暗器砲は隙が大きいので、お気楽に使える技ではない。特に、ジャンプの速いガロンやフェリシアなどに中間距離で無理に使ってしまうと、簡単に跳び込まれてしまうぞ。



空中に長くいるジェダなどには、中暗器砲がよく当たるぞ。

しかし、牽制だけが暗器砲の使い方ではない。とくに、強暗器砲は下段ガードできないので、特殊な使い方ができるぞ。

まず思いつくのが、強暗器砲を相手に重ねるように出し、足払いなどで下段を攻める戦法だ。暗器砲をガードしようとすれば足払いが当たり、その逆もしかり、といった感じになるだろう。ただし、この戦法を直接狙うのは難しい。目の前で強暗器砲を出されて、じっとしているほどのお人好しは少なく、使った瞬間に攻めるか、逃げるかするであろう。

これを有効に使うには、相手との距離がある程度あったほうが狙いやすい。直接当たらなくとも、相手が攻めてきた結果、重なるようになればいいのだ。だが相手によっては、中間距離での強暗器砲を見ると無理に近づこうとはせず、立ちガードでやり過ごそうとする人もいる。そんな場合には、ダッシュしゃがみ大パンチで、下段を狙ってみよう。大抵の人が、下段に当たるだろう。



このくらいの距離で強暗器砲を使うと…、



その場から動かない人がいるので、そんな場合には、ダッシュ下大Pで下段を攻めよう。

もうひとつの使い方は、対空技としての使い方だ。暗器砲を気絶武器に合わせておいて、相手が跳んだ瞬間に強暗器砲をむりやり当てるのだ。相打ちでもいいから当たれば相手は気絶するので、レイレイのほうが圧倒的に有利なのだ。相手が真上に来る状況で当てるのが理想だが、多少離れていても、ダッシュから使うことによって、むりやり狙うこともできるぞ。相手キャラにもよるが、一度は狙ってみる価値はあるぞ。

中華空中大作戦

前作でレイレイをやっていない人には分からないと思うが、セイヴァーのレイレイはジャンプ攻撃が強化されている。空中チェーンコンボ、空中ダッシュ攻撃の性能アップなどがあるからだ。では実際にはどの技が強いのだろうか。

跳び込みで主に使っていくのは、ジャンプ中パンチ→大パンチの空中チェーンだ。中パンチは横方向に強く、出るまでが速いので頂点ぐらいで出し、3ヒット技の大パンチをチェーンでつなげる。もし相手が途中でしゃがむようならば大パンチが1、2ヒット当たり、地上チェーンにつながるだろう。



横方向に強いジャンプ中Pから…、



3ヒット技の大Pにチェーンでつなげよう。着地後に下段を狙えば、かなりヒットするぞ。

基本的な跳び込みは中パンチ→大パンチでいいのだが、背の低い相手などには、中パンチが使いづらいので（横方向にしか強くないため）、技を変える必要がある。そういった相手には、小パンチ→中パンチ→大キック、もしくは小パンチ→大キックがいいだろう。大キックは下方向に強いため、小さいキャラには当てやすいのだ。また、このチェーンは、ジャンプ中パンチ→大パンチにガードキャンセルを使ってくる相手にも有効だ。ガードキャンセルを頻繁に使ってくる相手には、こっちを使おう。

通常のジャンプ攻撃のほかに、レイレイには空中ダッシュがある。空中ダッシュは、ジャンプでは届かない距離なのだが、空中から攻めたいときに使っていく。空中ダッシュ中はチェーンコンボができないので、主に使っていくのは大パンチとなるだろう。

相手にもよるが、空中ダッシュはなるべく低空で出すのが理想だ。地上攻撃と低空ダッシュをうまく組み合わせれば、厳しい攻めが展開できる。

狙え天雷大打撃

さて、ジャンプで近づいたら何を狙っていくのか?ジャンプ攻撃がヒットしているならば、迷うことなくチェーンコンボによる連続技だろう。基本的な地上チェーンは、下小P→下中P→下中K→下大Pの4ヒットだ。最後を立ち大Pに変えてもいいが、なるべくダウンを取りたいので、下大Pを使おう。

スペシャルストックがあるならば、ジャンプから小K→

大K↓天雷破のコンボを狙うこともできる。ジャンプ攻撃から直接天雷破を狙うように出すだけで、簡単にコンボとなるぞ。

連続技はこれでいいが、ガードされていた場合は多くの分岐ができる。基本的な選択については、表2を見てほしい。

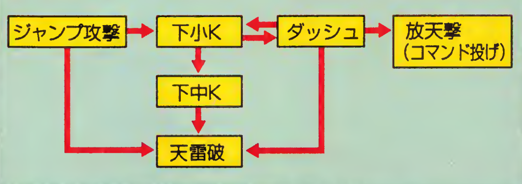


ジャンプ大Pから…、



直接天雷破。単純だが、非常に強力だ。

表2.ジャンプ攻撃をガードされた後のレイレイ側の選択



このフローチャートは非常に簡単なものだが、重要なものはこの程度だと思う。て言うか極端な話、天雷破を出していくだけで十分なのだ。ジャンプから中段(天雷破)、下段(下段チェーンコンボ)を適度に出していけば、そうそうガードできるものではないだろう。



下小Kからダッシュで消えて…、



コマンド投げの放天撃か、天雷破を狙うのだ。

フローチャート中の下小K↓下中K↓天雷破は連続ではないが、チェーンコンボキャンセルになっている。非常に難しいが、下小K↓下中Kのチェーンの後に素早く天雷破のコマンドを入力できれば、キャンセルすることが可能だ。

霊幻式対空兵器

地上、空中問わずガンガン攻めるイメージのあるレイレイだが、実は相手の行動をじっくり待つことが多い。というのも、強力な対空兵器を持っているからなのだ。

一つは、強暗器砲。これは、暗器砲のところで書いたように使ってほしい。それよりも強力な対空技がまだある。それは、しゃがみ大キックだ。

しゃがみ大キックは見た目どおり上方向に非常に強く、ヒットすればダウンする。また、通常技なので、当然のごとく空中ガードは不可能になっており、さらには、追い打ちが確実に決まるので、ダメージ量も侮れない。



かなりの対空性能を持つ、しゃがみ大K。ヒットしたら、追い打ちを忘れずに。

出るまでのスピードは意外と早く、相手のジャンプを見てからでも間に合うことは多い(相手にもよるが)。また、ダウンするので、相打ちになってもまるで問題はないのだ。

非の打ちどころのない強さに見えるが、相手との間合いを間違うととんでもないことになる。このキックは少しだけ前進し、斜め前方向に足を伸ばすので、真上に対してはなかなか当たらないのだ。よって、相手のジャンプ力と間合い、タイミングをよく考えないと空振りになり、大きな隙を作ってしまうことになるので注意してほしい。

しゃがみ大キックは中距離の対空技として使い、遠距離からの跳び込みに対しては、レバー前入れ大パンチをおススメする。出るまでが遅いので、かなり余裕がないと使えないが、覚えておいて損はないだろう。ただし、手の先までやられ判定があるので、ダークネス系の技には十分注意しよう。

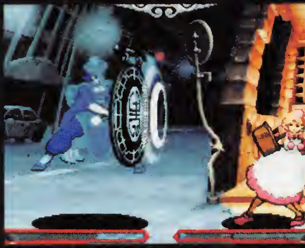
超絶特殊貯蔵庫有効利用法

ヴァンパイアセイヴァーではスペシャルストックが溜まりやすくなったので、ゲージを色々なことに使える余裕ができてきたと言える。そこで、ゲージをどこに使っていくのかを考えてみよう。

メインの使い道は、天雷破であろう。この技は単体でも非常に強力なので、跳び込みや、通常技をキャンセルしてガンガン使っていこう。

しかし、天雷破だけでは面白味がないのでほかの技にもゲージを使っていきたい。そこでおススメするのが、EX返響器だ。これは本来、飛び道具を跳ね返すための技だが、使い方によっては、相手の動きを封じるのに非常に役に立つ。使い方としては中間距離で使う。なるべくなら、相手の頭の高さが理想的だ。

この位置で使うと、相手は大抵身動きを取れなくなる。というのも、ヘタに近づこうとすれば音波が邪魔をし、さがろうとしてもガードポーズになってしまうので、後ろにも移動できなくなるのだ(バックダッシュなら逃げられるが)。これで相手が硬直したら、一気に攻めるチャンス。低空ダッシュで上から攻めるか、ダッシュ下大Pで下段を攻めてやろう。かなり有効だ。



中間距離でEX返響器を使うと、ほとんどの相手はその場で硬直するだろう。そこで…、



ダッシュから下段や、ジャンプで上から攻めよう。相手はなかなか手が出せないので、一方的に攻めることができるぞ。

超絶強力大暴走！

最後に覚えてほしいのは、ダークフォースだ。ダークフォース中はガードができないのであまり使われていないようだが、それは間違い。使うタイミングさえ間違わなければ、天雷破以上の強力な武器となるのだ。

なぜならば、ダークフォース中の攻撃は非常に強力で、小パンチだけの3ヒットで、体力の3割近くを減らし、さらにインパクトダメージも残さないのだ。しかも投げ、ダークネス系も当たらないので、ガンガン近づいて正面から殴ってやろう。



なんと、小P連打だけの3ヒットで、こんなに減るのだ！

ただし、レイレイが受けるダメージも半端ではなく、ヘタをすると4割近くを減らされることもある。なので、ギリギリの状態で使うのではなく、大差がついている状態で、一気に決着をつけたいときに使うようにしよう。



相手がガードに徹したら、素早くおネーちゃんの場所まで戻って、ダークフォースを中断しよう。深追いは禁物だ。

ザベル対戦攻略
天駆ける腐肉の神話



一言でいうと、チクガリザクびび、といった感じのザベル。死ぬだの死なねーだのいちいちうるさいが、ヤツは本気だ。

担当：C・LAN

レバー技でチクチク ～地上戦～

中パンチに代表される、レバー入れ通常技のリーチが非常に長く、地上対空技も豊富に揃っているザベル。しかしこの、100年もののゾンビがその本領を発揮するのは空中戦。とにかく空、常に空たれ！これがザベルの信条だ。

とはいえ地上戦も大事。跳ぶ前に、まずは地上での動き方から。

カタメや牽制に、何かと役に立つのがレバー入れ中パンチ。出も早く、当たりも強い。地上で相手を押すときはとりあえずこの技だ。

レバー入れ小キックの足ナイフからチェーンでつなぐのもよい。ナイフは下段ではないが、小技なので当然出は早く、間合いが離れているときの返し技（ナイフ・レバー中P）としても役に立ってくれるぞ。

しかしいくら使えるといっても空振りするとスキが大きく、跳び込まれるとひどいことになる。ゆえに乱打は避け、うろうろしてペシッ、またうろうろしてはパシ…というふうに、ふらつきながらチクチクやるのがコツだ。



レバー中パンが強くても空振りのスキは大きい。

このときザベルが期待するのは跳び込み。相手が跳んだら対空技で速攻落としてやる。

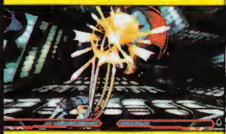
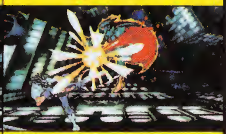
対空技は、シリーズ伝統ともいえるしゃがみ大パンチのあばら。

ただしこの技は大きく前に出るため、頭上もしくはめくり気味に跳ばれると相手は後方に着地し大ピンチ。そんなとき（そんなキャラ）には立ち大キックの丸ノコで全方位カバーだ。

また対空技ではないが、レバー入れ大キックの長ノコは相手が動くと思ったら置いておくと効果的。ダッシュで突っ込んできても当たり、跳ばれても落とせる。まあ、懐が弱いので若干の不安はあるが。

さて、地上戦（中・遠距離戦）の心得は正直なところこれだけでいいくらい。というよりも、常にキャラが動き回っている「攻めたもん勝ち」のVセイヴァーでは、地上でゆるゆると技を出し合う、なんて展開はあまりない。これも空中戦へ持ち込むきっかけ、仕切り直しに過ぎないのだ。

腐肉超対空事典

ボーントラップ	ヘルバズソー
	
安定対空しゃがみ大パンチ。かなり上まであばらが伸びるので潰されにくい。でも反応は早くね。	大キック。後ろにスッと身を退くので真上に相手も安心。めくりが強いヤツ、ジャンプ距離が長いヤツに使えるね。

昇龍キャラにはゆるゆると地上で…

とにかく跳びたくてしょうがないザベルだが、相手によってはこれを少し控えねばならないだろう。

その相手とはズバリ、デミトリ、モリガン、リリスの昇龍キャラ3名。プラス一応ビシャモンを加えて計4体。

Vセイヴァーでは確かに昇龍系必殺技は完全対空技にはならない。だがしかし、無敵時間があって出も早いきゃつらの〈割り込み〉技は、ザベルにとって大きな障害となる。

せっかく近づいてもダウンを奪われ、いちいち仕切り直し。これは非常にやりにくい。まあ、地上でガードすれば釣りは返せるし、ガードジャンプもあるし…対策はある。しかし攻めにくいのは確か。

そんなわけなんで地上戦もよろしく。昇龍キャラには飛び道具があるんでヘルダンクもいいぞ。



こやつらの割り込みはちとキビシイ。ガードしたらデスボルで即返したれ。



飛び道具キャラにはヘルダンクが狙いやすい。

いざ空へ、そして走れ!! ～空中戦～

ザベルの真骨頂ともいえるのが空中戦。ザベルは空中でさまざまな行動が可能で、これらを駆使して変則的な攻撃を仕掛けまくることができる。

まずは跳ぶ。すべてはそこから。さて、ここでどうするかが問題だ。

まずは普通の跳び込み。ただ単に跳び込んで技を出す、これが最もスタンダードにして基本型といえる。

跳び込み技はレバー下中パンチが判定も強く使いやすい。間合いが遠いときは3ヒットする大キックで。この2つをチェーンでつなげてもいい。

相手との間合いが近いときはレバー下小キックの、通称「虫ドリル」も忘れずに。打点にさえ注意すれば、ガードされてもザベルが先に動けるので近距離での選択肢として非常に有効。

余談だが、今回は虫ドリルを空中チェーンに組み込むことが可能。レバー下中パンチ→中虫ドリル、など。

また、デスハリケーン（デスボルテージ）、スカルスティングは空中で出せるので、ジャンプ技にキャンセルをかけてこれらにつなぐのもいい。

実用的なのはスカルスティングのほうで、相手を端に追いつめたときのカタメに使える。ただし、今回はGCされやすくなっているので禁多用。

とまあ多少の小回りが利くとはいえ、これじゃ他のキャラとあまり変わらない。そこで登場するのが…、

空中ダッシュ

である。これだこれ。空中ダッシュなくしてザベルは語れない。

空中ダッシュ中に出せる技はジャンプ技すべて。通常技はもちろん特殊入力技だろうが必殺技だろうが、空中で出せる技なら何でもOKだ。

さらに空中ダッシュ中の通常技には急降下するという特典があり、大虫ドリルも反撃されない奇襲技に早変わり。大キックならば3ヒット後チェーンなどにつなぐことも可能。空中ダッシュを駆使すれば上下左右に奇想天外な動きを展開でき、攻めのバリエーションが格段に広がるのだ。



写真だとわかりにくいが、これは空中ダッシュ大虫ドリル。



なんとこれにキャンセルがかかる。なぜか大のみ。

例えば相手の頭上を跳び越して後ろダッシュ。これだけでもガード方向が不明確で意表を突けるが、ここからさらに…、

〈選択肢1〉大虫ドリル・大キック…攻撃しつつ安全に着地。ひき逃げ上等（常套）。

〈選択肢2〉デスハリケーン…緩急のついた動きで撹乱。この場合デスハリケーンは必ず大で出すこと（小・中は当たらない）。コマンド入力方向はザベルの向きと同じ。

〈選択肢3〉スカルスティング…急な縦の動きでの奇襲。スカルスティングは横の厚みが

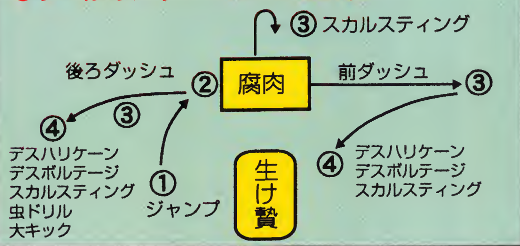
ないので空振り注意。

〈選択肢4〉デスボルテージ…爆撃！無理に手を出してくる相手に有効。

とりあえず4つほど。これ以外にも空中ダッシュ技はキャンセルできるので（チェーンは不可）、これを使ってもいいし、相手が下がるならそのまま着地してもいい。

「跳び越し後ろダッシュ」という限定された状況の中だけでこれだけの選択肢があるのだから、空中ダッシュを使った攻め方はそれこそ無限にある。こりゃもういろんな状況からのバリエーションを模索するしかないって感じやね。

●ザベルのジャンプからの選択肢



さらなる高見を目指して…低空ダッシュ

空中ダッシュの強化版ともいえるのが低空ダッシュ。斜め上にレバーを2回、素早く入れる（あるいは斜め上・ニュートラル・横でも可）ことで、超低空でダッシュする。

これで地上から下ガードできない技を出すことができ、ただでさえ多彩なザベルの攻めに、さらなる深みを与えることになる。ただし低空ダッシュ中は必殺技は高度が低すぎて出ないので、カタメ重視の虫ドリルや、中段性（？）重視のレバ中中パン、コンボ重視の大キックなどを使い分けていこう。



低空ダッシュで奇襲&接近。大キックや虫ドリルで。

固めて削って投げる

空中ダッシュからのバリエーションは豊富にあれど、あくまでそれは攻撃連携の断片でしかない。総合的に強くなるためには、いかにして相手の周りで主導権を握り続けるか、わかりやすくいえばカタメが重要である。

カタメの際に役に立つのが小虫ドリル。先にも述べたがこの技はほとんどスキがなく、ガードされてもザベル有利。この後小足からの連続技を狙ってもいいし、ジャンプから（空中ダッシュ含む）攻めてもいい。再び虫ドリルでカタメを継続するのも手だ。

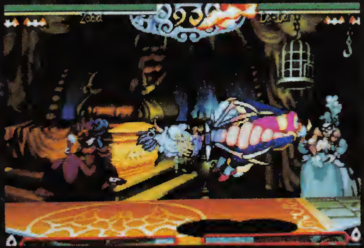
そしてもう1つが地上ダッシュ。ダッシュ技は通常技よりスキは大きいが、小技であれば問題なし。チェーンを狙った小足がガードされたり、ジャンプ技がガードされた後は、ダッシュ小パンチ、小キックで滑り込んで再びカタメるのだ。

ダッシュに絡んだ連携で、非常に使えるのがダッシュスカルパニッシュ、平たくいえばダッシュコマンド投げだ。

ザベルは最初は飛ばせるキャラだが、しばらく対戦が続くと相手はガードが堅くなり、そのうちデスボルテージなどほとんどくらってくれなくなる。ザベルペースで闘いは進み、気づくと負けている…なんだそりゃ！なんてことにならないように、カタメの切れ目や虫ドリルヒット後の相手の着地などに、ときおりダッシュコマンド投げを見せておくと非常に効果的だ。

ダッシュ投げをするときは大パンチがおすすめ。コマンドの最後が後ろなので、投げが成立しないときは立ち大パンチが出る。これは対空技になるので、相手が上に逃げた場合もダメージが与えられる。

これらも駆使して常に相手につきまとい、あの手この手でいやがらせ…それこそがザベルのあるべき姿と我思う。



小ドリルヒット後に…、



ダッシュコマンド投げ。ガードが堅かろうとGCうまかろうとお構いなしだ。

●カタメからの選択肢

		〈備考〉
小足なし	ダッシュ小足	カタメ継続
	コンボ	小足が入っていたら
	ジャンプ	さらに色々な連携へ
	虫ドリ	カタメ継続
	ダッシュ投げ	GC防止

ぐっさりコンボス

最後にザベルのコンボを紹介しよう。チャンスを見逃さずに叩き込みたいものだ。

●レバー入れ小パンチ・デスボルテージ（2ヒット）

スカルスティングからコンボになる。画面端なら確実。

●中足払い・イー[illegible]クリーム（3ヒット）

スカルスティングからの安定コンボ。中足はしゃがみ中パン、イービルはデスボルでもよい。

今回空中ダッシュ大キックからつながるようになったため、狙う機会が増えてグー。

●小足払い×2・イービルスクリーム（4ヒット）

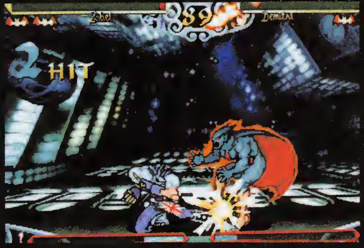
「くらい時間蓄積システム」のおかげで可能になったコンボ。小足1発からはつながらない。2発決め打ちし、当たっていればイービル、という方法で楽々間に合う。

●小足払い・しゃがみ中パンチ・中足払い・レバー大パンチ（5ヒット）

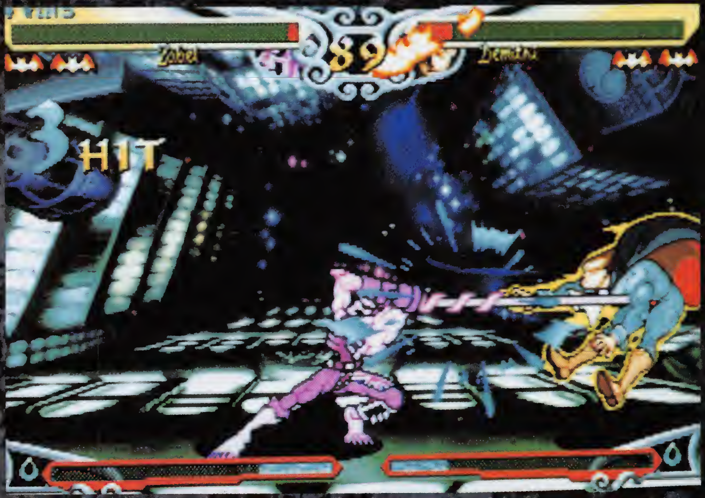
チェーンコンボではこれが最もダメージが高いと思われる。相手がしゃがんでいたらラストを大足払いにできればベスト。さらに相手との間合いを見て、遠ければしゃがみ中パンを省く、なんてことまでできればいうことなし（かなりムズイが）。

決め打ち時はしゃがみ中パンまで。入っていたら続きを。

ザベルには固定した戦法がなく、プレイヤーによってとても個性が出るキャラ。君もぜひザベルを操って、君だけの連携、攻め方を作ってみてほしい。



小足2発を決め打ちしてみて…、



入っていたらイービルスクリームにつなぐ。小足1発では入らない。

そう、中Kデミトリは情熱紳士なのさ…

華麗かつ実用的なゲージ使用講座



今回はゲージの使い方をテーマに解説していこう！

担当：GYU

デミトリは、スペシャルストックゲージ（以下ゲージ）をためやすいキャラといえる。というのも、攻防の要であるデモンクレイドルのゲージ蓄積率が特に高いからだ。

さてこのゲージ。豪気に放出してもいいが、どうせなら的確に使ってデミトリの高尚さをアピールしていきたい。

そこで今回はゲージ使用に値する技と、その使いどころについて説明していこう。

ゲージ2個でも惜しまず使え！

デミトリにとって、最も有効なゲージ使用技といえば、ガード不能技につきる。

まずインスト記載のガード不能技、ミッドナイトブリス。この1ゲージ使用技の使いどころは、主に跳び込み後や起き攻め、ダッシュキャンセルといったところ。しかし相手をキャッチするスピードは遅めなので、できるだけ相手に密着した状態で使わなければ効果は低い。



1ゲージのガード不能技、ミッドナイトブリス。これが基本だ。

そこでお薦めしたいのが、隠し技のミッドナイトプレジャーだ。これはシリーズ前2作で猛威を振るった、いにしえのガード不能技。セイヴァーでは、コマンドが小P・中P・➡・中K・中Kに、そして2ゲージ必要と入力条件こそ厳しくなったが、その性能自体は相変わらず強力。使いどころこそミッドナイトブリスと同じだが、キャッチするスピードが速いので、成功率に格段の違いが出るはずだ。またダウン攻撃を狙うこともできるので、ゲージが2個以上あるならば、惜しまず使っていきたいところである。



ゲージが2つある場合は、ミッドナイトプレジャーを…。

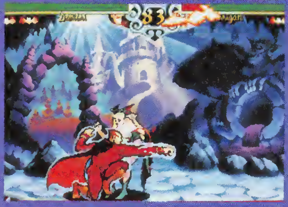


キャッチスピードが速く、ダウン攻撃を狙うこともできる。

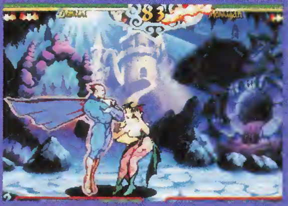
●プレジャーの特殊入力

ミッドナイトプレジャーはコマンドの性質上、小P（⬇中P→中K）の後に発生します。しかししゃがんでいる相手に小Pでは、何かと具合が悪いので、ここで特殊入力を覚えましょう。

その特殊入力とは⬋・小P・中P・⬋・中K・中K。これでしゃがみ小P（⬇しゃがみ中P→中足払い）といった流れで、ミッドナイトプレジャーを出すことができます。最初の⬋は、単に下段ガードするためのものですが、一連の入力として覚えれば、後々役立つことと思われます。



入力法を変えれば、しゃがみ技から…、



プレジャーを出すこともできます。最重要事項です。

他のゲージ使用技について

ではここで他のゲージ使用技の使い勝手と必要性について、簡単に流していくことにしよう。

まずESダッシュデモンクレイドルは、ゲージ使用技としてはかなり優秀といえる。ただし根元から当てないと威力は小さいので、ダッシュ→ガード不能技を警戒する相手に対して、オフェンス的な意味合いで使うことがポイントだ。ちなみに真上に伸びるESデモンクレイドルをGCに使って、期待どおりヒットすることはほとんどない。

ESカオスフレアは、ヒットした場合のことを想定して使うこと。ES版はヒット数が多いので、ダッシュからのチェーンコンボで追い打ちすることができるからだ。これに対しES空中カオスフレアはヒット後、ダウンしてしまうので、まったく必要ないといえる。

ヒットすれば、確実に地上連続技につなげるESバットスピン。たしかにヒットした場合のメリットは大きいが、ガードされるとGCの的。これを高いと見るか安いと見るかは、プレイヤー次第だ。



ダッシュデモンクレイドルは、根元からヒットさせれば強力！

EX技、デモンビリオン。いわゆる突進技で、無敵時間が一瞬だけ発生する。ダッシュ→ガード不能技を警戒して手を出してくる相手を、これで欺くといった使い方も可能だが、ガードされると手痛い反撃を受けるので注意。

デミトリのダークフォースは2匹のオプションが付き、攻撃するたびに打撃を一発ずつ加えるというもの。チェーンコンボを決めれば効果的だが、ガードに徹する相手にはガード不能技をフォローとして併用することを薦める。

ESダウン攻撃は威力が極端に小さいうえ、回復ゲージにダメージを与えるだけでしかない。トドメ以外に使う必要はまったくない。

つまるところは…

ゲージを効果的に使うならば、そのほとんどをガード不能技に費やすのが、デミトリのあるべき姿だと思う。もちろんそのためには、ガード不能技の有効な間合いに入ることが重要だ。接近戦に持ち込み、ガンガン押してからガード不能でフィニッシュ。これでしょう！

技名	有効度	備考
ESカオスフレア	○	攻撃持続時間が長いので、ダッシュで追いかけて追撃可能。
ES空中カオスフレア	×	威力が多少アップする程度。使う必要はほぼない。
ESデモンクレイドル	○	GCで使用しても効果は低いので、対空で使うこと。
ESダッシュデモンクレイドル	◎	デモンクレイドルより多段数ヒットさせやすい。
ESバットスピン（空含む）	△	ヒット時のメリットは捨てがたいが、ガードされると反撃必至！
ES追い打ち	×	威力があまりにも低いので、フィニッシュ以外必要ナシ。
EXミッドナイトブリス	◎	ガード不能。基本的にゲージはこれをメインに使う。
EXデモンビリオン	△	無敵を利用して使用したいところだが、ガート時の反撃が怖い。
EXミッドナイトプレジャー	◎	ゲージ2つ使用。移動速度がMブリスよりも速いので、強力！

狼で「ジャンプ猿」を狩ろう

失われた対空技の補完

～ガロン対戦テクニック～

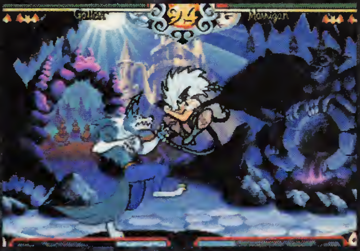


新生ガロンに唯一足りないもの、それは「対空技」。しかしそんなことで悩んでいるようでは、まだまだガロンのことを理解しているとは言えないよ。

担当：FRS-N.O

反応と間合いの判断が必要

セイヴァーでのガロンはクライムレイザーの無敵時間が一切削除されて、いままで困ったことのない「対空技探し」という課題を背負い込んでしまった。



クライムレイザーには無敵時間が一切ない。無敵のないこの技に、対空能力は期待できない。

結論から言ってしまうと、残念ながら今回のガロンには前2作のように「安定した対空攻撃」というものはない。

通常技を見回してみても、対空になりそうな技はしゃがみ大パンチぐらいなものだ。しかしこの技は対空技として機能するものの、いくつかの問題を抱えている。

たしかにしゃがみ大パンチは「対空技」と呼べる要素を備えてはいる。しかし、それを帳消しにしてしまいかねない危険性をも持ち合わせているのだ。

その危険性の要因として、しゃがみ大パンチは出すべき状況の把握が困難だという点が挙げられる。

まず、しゃがみ大パンチは少し遠めから跳び込んでくる相手に対して、その効果をいかんなく発揮できるようになっている。

しゃがみ大パンチが対空として機能するには、このくらい遠くからの跳び込みに対してである。相手がこの間合いを好んで跳んでくるかは甚だ疑問ではあるが…。





しかしこの「しゃがみ大パンチがもっとも効果的な間合い」とは、「相手が跳び込みたい間合い」とは必ずしも一致しない。つまり、この間合いから跳び込まれることは少ないのだ。しゃがみ大パンチがいまいち使いにくいのはここに原因がある。

第二の理由は「技の出があまり速くない」という点。基本的にしゃがみ大パンチを対空として使用するなら、相手のジャンプが頂点に達するくらいにはボタンが押されている必要がある。いいかえれば、相手のジャンプが昇りの時点で反応しなければならないということである。これはどの



しゃがみ大パンチが対空技としてて間に合うためには、少なくとも相手のジャンプに対してこの辺で反応できていなければならない。

ゲームスピードでプレイしているかによって、大きく左右されるといえよう。

このふたつの問題をプレイヤーが克服できれば、しゃがみ大パンチは大きな戦力となる。ただ、反応が少しくらい遅くても、もともとジャンプの滞空時間が長めのキャラに対してなら積極的に使っていける。跳び込みの遅い数キャラに対しては、しゃがみ大パンチは立派な安定対空攻撃となるのだ。

出が遅いだけあって、しゃがみ大パンチの攻撃判定の強さは折り紙付きである。なにしろ、ビクトルのジャンプ大パンチクラスの跳び込み攻撃を一方的に返せるほどだ。

ただし先ほども触れたように、目測を誤ると相手にめくられるような格好で跳び込みをくらってしまう欠点が存在する。

短所と長所はここまで説明してきたとおりだが、やはり有効な間合いが「相手の本命の跳び込み角度」でないので、しゃがみ大パンチはそれほど手放しで歓迎できる対空技とは言えそうもない。少なくとも、何も考えずに出していけるお手軽対空技とはなり得ないであろう。

キャラ特性を思い出せ

「じゃあ、ガロンにはまともな対空技なんてないんじゃない?」と思うかもしれないが、それならわざわざページは取りません。

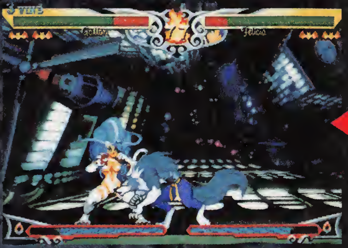
ガロンには頼れる対空技と呼べるものは存在しないが、実は「相手の跳び込み」対策としていい戦法が存在する。

それはズバリ「相手のジャンプを潜る」のだ。これがとんでもなく効果的で、ピョンピョン跳んでくる相手には絶大な威力を発揮するぞ。

ジャンプを潜ったら、攻撃の優先権はこちらに移る。こうなったら着地してくる相手を投げてしまえばいい。投げは簡単なのでお薦めだが、相手も着地時にあがいていた場合は投げ受け身を取られてしまうこともある。なので相手のジャンプに慣れてきたら、潜ってチェーンコンボを叩き込むようにするといい。



相手がこのくらいの角度で跳び込んできたら…、



ずかずか歩いてジャンプを潜る!! 1枚前のフェリシアの高さに注目。このくらいから歩き出しても間に合うのだ。

相手のキャラは限定されるが、「下小P・下小K・下中P・下中K・立ち大P」というガロンの地上最多段チェーンが入ることも、この潜りの魅力のひとつである。もちろんゲージがあるなら「下小P→下中Pキャンセルモーメントスライス」が狙えるぞ。



潜れば密着から「下小P→下小K→下中P→下中K→立ち大P」の5段が入る。相手も「モーメントスライス3段」を狙ってもいい。慣れないうちは潜り投げで対応しよう。

いま巷ではジャンプ攻撃だけのプレイヤーが割と幅を利かせているが、これで跳び込みを破れば、跳ぶだけの相手は何をしていいかわからずに呆然としゃがみガードで硬直しはじめる（※本当に考えてゲームをプレイしている相手なら、跳び込みを封じられてもそれなりの動きを見せてくれるはず。ジャンプ攻撃が通用しないと分かったとたんに固まってしまうのは何も考えてない証拠である。そんな相手に情けをかける必要はないぞ!!）。

こうなればあとは自分の攻撃ターン、自分の攻めを展開していこう。

はじめにも書いたが、今回のガロンには跳び込んでくる相手を前作までのように「技で撃退」する確実な手段はない。しかし、ガロンにしかない「前進が速く、移動中はやられ判定が低くなる」という特性を利用すれば、相手のジャンプに対抗する手段は存在する。これで、特定の相手の跳び込みをほぼ完全に封じ込めることができるのだ。今回の話を正確に理解して、自分の闘い方に取り入れてほしい。

まだ見ぬ新キャラのヒントになる!

木人

“どんなキャラにもなれる〟という特性を考えれば、まだ見たこともない、あのキャラも…。



さすがに、にぎわってきた!

TEKKEN 3

木人（もくじん）（MOKUJIN）

樹齢2000年の樫の木から作られた修行用の人形。
現在まで、博物館に保存されていたが、闘神が目覚めた年、謎の意思を持ち動き始めた。常に格闘家の役に立ちたいという気持ちが木人をつき動かしている、と人々は噂するが、真意のほどは定かではない。

- ●キャッチコピー：木人　●国籍：不明　●格闘スタイル：木人拳
- ●年齢、身長、体重、血液：?歳、178cm、95kg、?型
- ●仕事：練習台　●趣味：ものまね
- ●好きなもの：ものまね　●嫌いなもの：ものまね

木人の最大のウリは、言わずと知れた七変化。鉄拳3に登場するキャラなら、新キャラ、ボスキャラ、旧キャラ問わず、すべてのキャラが網羅されているのだ。

ただ、どのキャラになるかはゲームが始まってみないと分からない。しかも、1ゲーム変身したキャラでとおしてくれるならまだいいが、1ラウンドずつ変化する。

個性の強いキャラならすぐに分かって闘えるが、そうでないキャラの場合、分かった頃には1ラウンド終了して次のキャラに…。てなことにならないように、1ラウンド目は登場の準備行動で見極めよう。

各キャラの3色目“3Pカラー〟はスタートボタンを押すだけ。怪しいキャラは押してみ!





















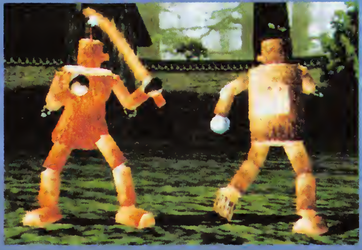






2ラウンド目は、この技で見る

2ラウンド目は準備シーンがない。当然、どのキャラになっているか見極めるには、動かすしかないわけだ。
しかし、そこでパンチ連打とかやってしまうのは素人。ある木人使いの玄人は、なんとファースト入力を、自分なりに決めているという。
つまり、リスクが高くなく、



こいつは技を見る必要なし。相手にも悟られる。

そのキャラの個性が強く押し出される技のコマンドを入れる。これで瞬時に分かるキャラが、一番多いものを〝第一入力〟とし、その次に多いものを〝第二入力〟とするわけだ。
とりあえず、それは自分のやりやすい技で作って、まずは木人のセットアップは完了。

友達に「俺は、こうこうやって木人を見極めてんねん！」と、自慢しても良し。
次に必要なのが、得意キャラの出やすい状況をつくること。見極めることができても、ほとんど使ったことがないキャラを引いた場合、勝つことができない。
そこで、得意キャラが出や



ガンジャックカクマは、この技で見分ける（笑）。

すいように、お祈りしてから座るとか、コスプレしてからとか、これも自分のやりやすい形を作って…。スマン…。やっぱ、楽しんでやればそれでいいよね。ちなみに変身確率はランダム（のはず）なので、動かさずに予想するのはやめたほうがいいぞ。



これが3Pカラーだ！ —三島高専編—

風間 仁



これまでの三島家のイメージと逆行する、このカジュアルさ。

仁とシャオユウのみ、3Pカラーで乱入するとステージも、三島工業高等専門学校のグラウンドに変わる（多分）。
普段は闘っていて、全体を目にすることは少ないと思うが、よく見てみると、この学校は都心の一画にあることが分かるはず。



新しすぎない、この校舎の雰囲気がいい。

ま、だから何が言いたいかというと、シャオユウはともかく、仁のあの制服…。担当のデザイナーさんには悪いが、個人的にはちょっとイケテないのでは、と。リサーチした上だとは思うけど、都心の学校であんな形の制服ってあるのかなぁー。
でも、ちょっと遠いかもしれないけど、アレって鉄拳2のタキシード一八にも、色的に近いよね？
その辺はちょっと嬉しかったりするんだけど、残念なことに隠しキャラとしてその一八はいないっぽい。もちろん、正式にはまだ分からないので、彼が大好きな人は希望を捨てないように。



割と都心。なんとなく新宿っぽいけど…。

他のキャラの3Pカラーについては、次号紹介できる予定。ちなみに全キャラにはなく、仁やシャオユウと違って服だけじゃなく、残りのキャラは形態も変わるぞ。



きりっとさせるとタキシード一八の面影が…。

リン・シャオユウ

リン・シャオユウ。16歳の女子高生…。女子高生というだけで俺の心は熱くなる。
それが制服を着せてプレイできるというから超燃え超萌え超絶燃え～…。
おっす俺CHU、制服フェチだ。なんか変な話になってしまったが、とにかく制服を



うお～！たまんね～！も～ガマンできない！

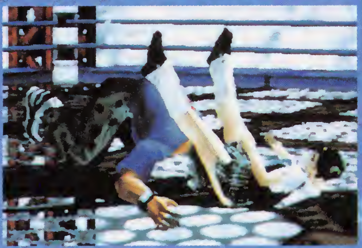
着たシャオユウはヤバイ。
ポリゴンで見事に再現(？)された制服。これを見て、もとからシャオユウ使いだった人はもちろんのこと、制服フェチの君も大満足できるはずだ。いやできる（断言）。
というわけで早速プレイすべし、「百聞は一見にしかず」って言うしね。写真だけじゃこの制服シャオユウの魅力は伝えきれないよ…。マジで。



ロウのジャッキアップ。ああ、なんてハレンチな…。

制服向上委員会

勝つためではなく見るためのプレイを追求する…それが制服向上委員会（委員募集中）だ。では早速本題に入ろう。



キングのゴールデンヘッドバット。キングはいい技多数あり。

●きめたい技。相手と互いに背を向けあってから飛燕流舞や挑発など。
●くらいたい技。ロウのドラゴンスタンプやキングのマッスルバスターなど。
…書ききれん。後は写真で。



他にもナイスアクションが多数ある？情報求む！

超遠距離読み合い

つまり、どちらかが走るしか!

初代鉄拳からあり、絶対に多用しているものなのに、特集したことがないという、不思議システム〝走り技〟について語る!

マディトツwithアディダスうじき

〝走り技〟は鉄拳というゲームが無限フィールド制を採用している限り、なくてはならないものである。だが、そんな〝宿命〟と言っても過言ではないシステムなのに、今一つ重要視されない背景には、読み合いの要素の少なさと、自由度（操作上）の低さが挙げられる。

だが、それは鉄拳2までの話。今作では、走った側が絶対的に有利な状況に立つわけではない。

ま、そういったことをこのページでは中心にやるつもりだが、まずは基本的なところから説明していこう。

自ずと、訪れるものだが…

走るという行動は、自分でそうしたいからといって、いつでもできるものではない。当然のことながら、かなりの距離をとる必要がある。

普段の立ち回りでは、ポールの崩拳やニーナの双掌破といった、ヒット後吹っ跳ぶ技が入れば、走れる状態にあるはずだ。

加えて、今作からある程度短い距離でも走れるようになったので、吹っ飛ばしてダウンをとる以外に、空中コンボを入れた後など、それなりの距離が出れば走るようにするといいだろう。

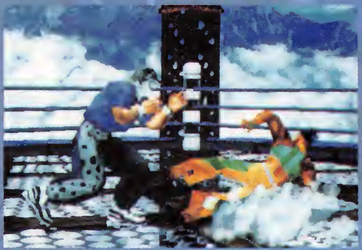
しかも、その状況ならちょうど受け身を相手がとったところに走り込めるはずだから、非常に選択肢が迫りやすい。

ただし、その最短の間合いで走ったときは、スライディングやタックルといった〝走り技〟が出ないのが欠点（出ると強すぎるような気もするが…）。

ロウのドラゴンスラッシュとか、仁の空斬脚といった固有の⇨⇨⇨入力の走り技のみ、その距離で出すことが可能。



空中コンボの後などに生じる距離を…



走って詰めて、二択を迫る。タイミングもいい感じ。



でも、この距離で出る走り技って固有技だけなのね。

走られたときの逆転法

今度は逆に、自分がダウンしていて相手に走られた際の、基本的な状況を考えていこう。

やはり、ダウンしているというだけあって、不利は不利。だが、相手が何も考えずにただ走り込んで、素直に走り技を出してくるのであれば絶対的に有利。

なぜなら「起き上がり蹴りは、すべての走り技に勝てる」からである。

もちろん、走り技そのものと衝突しては、いろんな要素に左右され、勝ったり負けたり…。ほとんど運。だが、ここではそういうことを言っているのではなく、起き蹴りが走り技の出る前の走行中を潰せる瞬間が、必ずあるということ。

しかし、この対処法は間違いなく、リスクも高い。ある程度先読みで出しておかなければならないわけだから、相手が途中で止まってスカってしまったり、ガードされてしまう危険性もある。よって、人によっては、まったく狙わない場合も…。



自分が倒れて走り込まれたら、タイミングをよく見て…



走り技が出る前の、走行中を潰す。

比較的安全な対処法

そこそこリスクの小さい、走り技の対処法もある。

大まかに分けて2つあり、1つは「横転するかしないか」というもの。つまり、ほとんど寝っぱなしでやり過ごすわけだ。

この対処法の最大の利点は、当たり前だが無敵ショルダー、もしくはタックルを絶対にくらわないという点。

また、横転すればよっぽどタイミングが悪くない限り、踏みつけを回避できるのが大



横転は割と安定した回避法である。



踏みつけなど、余裕で避けることができる。

不可能を可能にしてみせろ ミラクル攻略

きい。

しかし、もちろん欠点もある。スライディングに非常に弱いのだ。これを考えると、さすがに横転ばかりするわけにはいかないが、大けがだけはしない、かなり安定度の高い対処法だということが分かると思う。とりあえず、急いで形勢を逆転する必要がないなら、横転しておくべきだろう。

さて、もう一つのリスク少



ただし、スライディングには弱いぞ。横転は。

な目の対処法は「起き上がり牽制キックを使って迎撃する」というもの。

攻撃を出すわけだから、前者よりも危険度は遥かに高い。しかし、それでも通常の起き



迎撃技に牽制キックを使うと、

こんなことになっても、カウンターだけはとられない。

蹴りよりも使いやすい所以は、まず出が早い。よって引きつけつつ、ある程度見てからでも出せる。

加えて、硬直（戻り）も早いので、潰されてもまったくと言っていいほどカウンターをとられないのが密かな魅力。

ただし、これはこの状況に限ったことではないが、牽制キックの弱点はリーチ。かなりの接近状態でないと届かないので、すかりやすいのだ。ただすかされるのも痛いが、遠距離から走られ、早めに出された走り技に対して（特に無敵タックル）ほとんど対抗し得ないときがある。



天敵は無敵ショルダー。そのやられ判定に届かない。

よって、無敵タックルが出るぐらい遠距離から走られた場合は、あまり牽制キックは使わないようにしよう。

やっちゃあ〜いけない、この起き上がり方

走り込まれたときに、絶対にやってはいけない起き上がり行動を紹介しよう。

①その場起き

〝絶対〟は少し言い過ぎか。起き上がって、もっと有効な技で迎え撃ちたいというのなら、話は別だ。

とは言え、ここまで解説してきた読み合いを軽くこなし、よほど相手の限定した行動を読まない限り、その場起きは不利な要素しか強調されない。

ま、それの一番の理由は、なんと言っても無敵ショルダータックルと、タックルの存在。横移動するか、潰さない限りくらってしまうのだから、ガードという貴重な防御法が無効化されるのが痛すぎる。



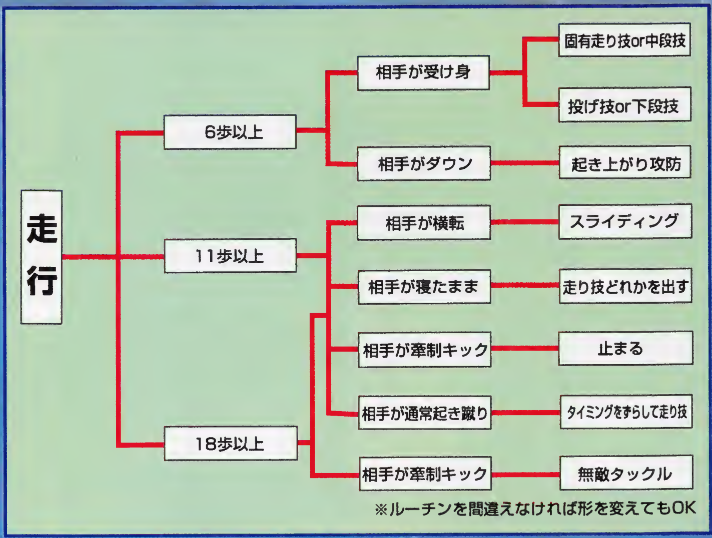
走り技を立って迎える。かなり無謀か?

②後転

これは、どんなことがあってもやるべきではない。

後転をすることによって起こる、最大の弊害はそんなに広く間合いが開いていない状況でも開けてしまい、出ないはずの走り技を出されてしまう点。そして、その後はどうあがいてもダメージを受けるだけ。

前転はまだましだが、やはりダメージを受けやすい。相手が走ってこず、様子を見てるようなら、クロスチョップとかを目的に転がってみてもいいかも。





弁護の余地なし。絶対にするな！



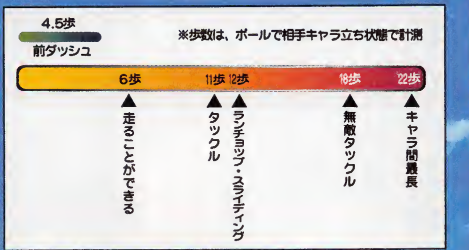
どんなことがあっても、後転だけは…、

走るときにも応用させて…

起き上がる側を中心に進めてきた当コーナーだが、純粋な〝起き上がりの攻防〟のような複雑な読み合いではないので、走る側の思考ルーチンにも適用できるはず。

難しく考える必要はないが、くれぐれも軽視だけはしないように。

快適な走り技には距離感から



まず、グラフを見てもらおう。「どれぐらい離れていれば、どの走り技が出せるか」を表したそれは、距離単位を〝歩〟としている。

呼んで字の如く、歩数のことだが、このゲームでは歩数というと、すでに走った状態のスライドと、レバーを前に入れて前進するときの2種類がある。

もちろん、ここでは後者。相手と反対方向にレバーを入れて、6歩以上歩けば走れるということだ。ただし、その距離は固有のもの以外の走り技は出せない。

そして、11歩以上離れるとタックルと踏みつけが出せて…。となるわけだが、ここでも注意を一つ。

表記上では、その歩数につき1つか2つしか走り技を記していないが、当然、18歩になると無敵タックル＋スライディング・ランチョップ、タックル、踏みつけも出せる。一応、念のために。

キツイ連携、どうやって止めていますか？

基本技の性能をCheck！

日頃なにげなく使っている数々の基本技。実は微妙な性能差があったりするのだ。　担当：ちゃっきー

返し技に、連携に、そして割り込みにと大活躍の基本技。しかし地味な存在であるがゆえに、その本当の性能を知らずに使っている人も多いのではないだろうか。たかが基本技と甘く見ず、しっかりとした知識を身につけておきたい。特にキャラ別の性能差は重要。

微妙な違いも、対戦の中では大きなポイントとなっていたりするのだ。

というワケで、ここでキャラごとの違いを中心に基本技の性能をもう一度チェックしてみよう。マイキャラのものばかりでなく、相手キャラのことも知っておくと便利だぞ。

超特殊キャラ　クマ&パンダ・ガンジャック

あまりに特殊なため表にも加えなかったこの2キャラ。最初にチェックしておこう。

●立ちLPの代用品

両キャラクターともに、立ちLPからして明らかに変。ただのLPを出すと妙に出の遅いフックのような技が出てしまうのだ。そこで…。

クマの場合は、代用品として⇨LPを使ってやろう。この技、なんと発生が最速グループの立ちLPと同じ。クマ独特のリーチの長さから、中間距離での牽制には最適だ。ただ、打点が高く、アッパー系の技に極端に弱い。近距離での打ち合いには不向きである。

ガンジャックは立ちRPを中心に。発生速度は遅いグループの立ちLPと同じで、硬直に関しても他キャラの立ちLPと同感覚で使っていけるぞ。しかし、これまたアッパー系には弱いが…。

	クマ&パンダ		ガンジャック	
	コマンド	発生	コマンド	発生
立ちLPの代用品	⇨ LP	8	RP	10
しゃがみLPの代用品	立ち状態から ⇩ LP	10	立ち状態から ⇩ LP	8
	しゃがみ状態から ⬇ RP	10	しゃがみ状態から ⬇ RP	10



しゃがみ状態では、しゃがみRPを使っていこう。出も早いぞ。

●しゃがみLPの代用品

まず注意しなければならないのが、しゃがみ状態のしゃがみLPが固有技になってしまうこと。しゃがんで相手の上段をすかし、連携をしゃがみPで止めて…という状況では、代わりにRPを使っていこう。若干発生が遅いが、他キャラのしゃがみLPとほとんど同感覚で使っていける。

立ちからは、しゃがみ途中LPを使っていく。クマはちょっと遅め、硬直も長めだが、リーチの長さはその欠点を補ってあまりある。ジャックのほうは、標準とほぼ同じ性能だと思っていいだろう。

このほかクマに関しては、足の短さにも注意したい。基本技に限らず、キック系の攻撃はほとんど役に立たないぞ。

基本中の基本　立ちLP

LP

鉄拳シリーズを通して連携の基本として使われている立ちLP。さすがに鉄拳2時代のように、ヒット後投げを含む発生の早い技が連続でつながったり、ということはなくなったものの、依然としてその使用頻度は高い。

鉄拳3においても、ヒットしたあとは圧倒的に有利な状況であるということは変わっていない。ガードされたときですら、エディを除く全キャラが五分～1フレーム有利という状況。つまり、しゃがんでスカされない限り、優先権はこちら側に残るのである。

派生技の存在も心強い。自分から攻めたいとき、はたまた攻め込まれたときの割り込みとして、とりあえず立ちLPからの連携を使っていく、というのはもっともポピュラーな戦法になっている。

ただ伝統として、アッパー系などの上段をスカしやすい技に一方的な負け方をすることも。攻められたからとりあえず…などとやっていると、アッパーで浮かされてひどい目に遭うので注意したい。割り込み技としては、それほど信用できるものではないことを心に留めておこう。

キャラ別の性能差

表を見てもらえばわかるとおり、立ちLPの発生速度は2種類しかない（意外？）。しかし、発生速度の違いだけが性能差ではない。

例えばリーチの長さ。発生8フレームグループの中では、ロウ、レイ、ポール、ジュリアが長い。一見違いはなさそうだが、これら4キャラは踏み込む距離が長め。若干技を止めやすくなっている。

攻撃判定の大きさや、形状も重要。この面で強いのは、ロウ、シャオユウ、ファラン、ジュリア。攻撃判定が少し下にあるため、アッパー系を止めやすい。アッパーと当時に打ち合った場合に、この4キャラのみ立ちLPで勝つことができるのだ。ほかのキャラの場合、アッパーが見事立ちLPの下をかいくぐってヒットするようになっている。



発生こそ遅めだが、派生に富み、アッパー系の技も潰しやすいファラン。



発生の早さはもちろん、リーチ、判定ともに申し分ないロウの立ちLP。

割り込みには最高　しゃがみLP

⬇ LP

立ちLPを始めとする上段攻撃に負けることが多い、特殊中段で立ちでもしゃがみでもガードされてしまうなどの欠点から、わりと軽視されがちなしゃがみLP。しかしその実、発生は最速グループの立ちLPと同じで、かつアッパー系の攻撃に弱いということもない。よって、相手の連携に割り込む技としては、立ちLPよりも性能が高いのだ。ましてや、立ちLPの遅いキャラにとってはなおさらである。

ガードされてしまうと若干不利な状況になること、リーチが短い（キャラにもよる）こと、出した後しゃがみ状態なため、とっさに立ちからの固有技が出せないことなど、確かに欠点も多い。だが、“しゃがみLPでしか止まらない連携”というものが多く存在するのもまた事実。ここぞという場面では惜しみなく使っていこう。



立ちLPの弱いキングは、コイツを重視していこう。リーチも長いぞ。

キャラ別の性能差

発生フレーム数こそ差がないものの、リーチにおいて大きな差のあるしゃがみLP。ニーナ、キング、吉光、エディの4キャラが特に長い。中でもそこからの派生技を持つニーナやキングは、割り込み技としてだけでなく、こちらのラッシュ時にも組み込みたい。

一部の 基本技の発生速度&備考

使用頻度が高めな基本技の発生速度を表にしてみた。立ちLPと立ちRKは相変わらずレバー前入れによってリーチ、発生、ダメージに変化のあるキャラがいるようである。

キャラ名	立ちLP	しゃがみLP ⇩or⬇	ライトアッパー系	トーキック系	立ちRK	ローキック系 ⇩or⬇	立ち上がりRK 立ち途中	立ち上がりRP 立ち途中
仁	10/(10)	8(しゃ)	15(カ)(よ)	13(派)	19/(19)(D)	12	11(派)	14(通)(D)
ポール	8/(10)	8注1	14(通)(よ)	12	12/(12)	12(しゃ)	11	15(通)(よ)
ロウ	8/(10)	8	14(通)(よ)	12	11/(13)	12	11	15(通)(よ)
ニーナ	8/(10)	8(派)	14(通)(よ)	12	10/(12)	12	11	15(通)(よ)
キング	10/(10)	8(派)	14	14注1	13/(14)	14	11	15(D)
レイ	8/(10)	8	14(通)(よ)	12	11/(13)	12	11	15(通)(よ)
吉光	8/(10)	8	16(通)(よ)	12	14/(14)	12	11	15(通)(よ)
ファラン	10/(10)	8	14(カ)(よ)	12	11/(−)注4	12(しゃ)	11(派)	15(通)(よ)
シャオユウ	8/(9)	8	14(よ)	12	10/(10)	12	11(D)	14(通)(よ)
エディ	10/(10)	8	14(D)	16注3	12/(−)注4	13	14	15(通)(よ)
ジュリア	8/(8)	8	16(派)注2	12	10/(10)	12	11(D)	18(派)

注1 ポールが立ちからしゃがみLPを出す場合、コマンドは⇧LPとなる 注2 派生するのはヒット時のみ
注3 キング・エディは下段技 注4 固有技が出るため除外 注5 出した後背を向ける

表の見方：数字は発生フレーム数（ ）内はレバー前
(しゃ)…しゃがみからしか出ない (派)…派生技あり (よ)…よろけ
(通)…ノーマルヒットで浮く (カ)…カウンターヒットで浮く (D)…ダウン技

ワンポイント 立ちRPのこと

前ページで、ガンジャックのRPについてちょっとふれたが、RPが早いのはガンジャックだけではない。実は全キャラの立ちRPの発生が10フレームになっているのだ。つまり、立ちLPが遅いグループのキャラは、LPもRPも発生速度に差がないということ。しかし実際には、そこからの派生技が貧弱になってしまうため、あえてRPを使う理由はない。

しかし、1人だけこのことを最大限に利用できるキャラがいる。そう、キングだ。立ちRP始動のライトストレートレフトアッパーが連続技で、そこからさらに、⇨LKなどを叩き込むことができるのは、もう本誌でも紹介したとおり。リーチのあるしゃがみLPのこともあわせて考えると、すでにこのキャラには立ちLPを使う理由がないのでは？



立ちLPと発生が同じなら、見返りを期待してこちらを使おう。

元祖浮かし技健在 ライトアッパー系

鉄拳3では、新たなシステムであるよろけが追加されたのは、もうご存じのことと思う。そこで、ここではまず、ライトアッパーによるよろけの特殊性についてふれておこう。

重要なのは、くらった側の対応。よろけ後、普通はそのまま立ち状態へと移行するが、レバーを下方向に入れておくと、よろけたままダウンするのだ。ダウンのほうを選択すれば、当然ダウン状態にヒットする技以外当たらなくなり、直接的な二択は回避できる。どちらがいいということは言えないが、選択肢のひとつとして持っておくと便利かも。



よろけ中にレバーを下方向に入れておけば、そのままダウンしてくれる。

キャラ別の性能差

ライトアッパーの性能は、大きく分けて3種類。通常ヒットで浮かせることができるもの（吉光、ニーナ、ロウ、ポール、レイ）、カウンターでのみ浮かせることができるもの（仁、ファラン）、絶対にダウンを奪えないもの（シャオユウ・背後から当てれば浮く）の3つだ。

残りのキャラは、固有技が出る。ダウン・よろけを奪えず、刻みにしかならないキング、ヒットすれば必ずダウンを奪えるエディ、ヒット後に大纏崩捶へと移行できるジュリア。これらは、例外的なものとして見てもらいたい。



発生は遅いが、リーチが非常に長く、硬直も短い吉光のライトアッパー。

しゃがみからの攻撃も重要 立ち上がり系

立ち上がり途中に

しゃがみから手軽に出せる技として重宝する立ち上がり系の攻撃。下段攻撃ガード後の反撃技に、しゃがみLP後の連携に、そして上段攻撃をしゃがんでスカした後の割り込みにと大活躍である。

RKはリーチが長く発生が早いのが特徴。RPはリーチこそ短いものの、ノーマルヒットで浮かすことができ（ジュリア以外）、空中コンボに移行できる。特殊な技を持つキャラ以外、前者は下段攻撃ガード後の反撃に、後者は上段をしゃがんでスカしたときの割り込みor反撃に使っていくのが基本となる。



下段をガードした後反撃には最適。このあとバウンドコンボも狙えるぞ。

キャラ別の性能差

立ち上がりRKの性能が高いのは、2発目につなぐことのできる仁、ファラン、ダウンを奪うことのできるシャオユウ、ジュリアか。特にジュリアは立ち上がりRPの性能があまり良くないため、反撃技として大変お世話になるだろう。

一方、立ち上がり途中RPのほうは、シャオユウ、キング、仁、ジュリアのものが固有技となっていて、他のキャラとは一線を画している。

優秀なのは仁、シャオユウのもの。リーチが長く、しゃがんでいる相手も浮かすことができるのが特徴。反撃技としての性能も非常に高い。スキが大きめの下段技をガードしたらすかさず叩き込もう。

キングはダウンを奪うだけ。加えて硬直が長いため、確実に反撃で入るとき以外に使うのは危険である。

一方、全然種類が違うのがジュリア。反撃技、割り込み技としての性能は低く、独自の使い方を考えていきたい。



コイツに勝る立ち上がりアッパーはない。もはや仁のメインウエポンだ。

すべてはここから始まる

ラウンド開始時の動き

対戦が始まった瞬間…開幕はある意味最も緊張が走るときでもある。何をするのがいいのだろうか。

担当：C・LAN

開幕の一手目というのは、意外に重要な意味を持つ。下手をするとそこでそのラウンドの対戦の流れが決まってしまうこともある。

ここでは、密かに熱い開幕の読み合いを説明してみようと思う。

開幕はオートガード不能

開幕に手を出すか出さないか、まずはそこの選択があるわけだが、守ることを選んだ場合でも決してレバーから手を離さないようにしよう。

オートガードはレバーガードよりも性能が劣り、技の硬化からガードに移行するときなどは、レバーガードのほうが断然早い。この法則がラウンド開始時にも適用されるのだ。まああまりいないとは思うが、開幕立ちガードを決め込んだときでもきちんとレバーガードするように。


開幕はオートガードしてくれない。立ちガードするならレバーをきちんと入れよう。

手を出すならスキの小さい技

もし手を出すならば、LPやトーキック、アッパーなど、スキが小さくて牽制に向いた技がいい。発生が早めの基本技に関する相性表を参照してほしい。

こうして基本技を並べてみると、実はトーキックが意外に強いことが分かる。LPは下LPと並び、最も発生が早い基本技の1つだが、開幕の間合いでは届かないため小ジャンプRKに引っかかり、また右アッパーには下を潜られ、カウンターをもらってしまう。一見万能そうに感じるLPは、浮かせ技に負けてしまうという弱点を持っている。


リーチもあって当たりも強いトーキック。LP以外には潰されない。


最も出の早いLPだが、間合いがいまいち不適当。浮かされやすい。


キャラごとの固有技を見ていけば、開幕に使えるいい技もある。

横移動は方向とタイミングに注意

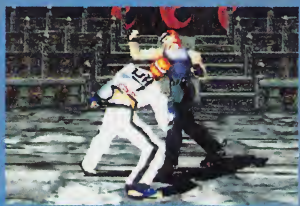
表中ではすべての攻撃をかわすことができるのが横移動で、これは理屈の上ではかなり安定している行動だ。

しかしこれを行うときにはいくつか注意がいる。

まず、避け方向は必ず右側にすること。1Pなら手前、2Pなら奥だ。逆方向に横移動してしまうと、表の中の技では右アッパーをくらってしまう。この例に限らず、横移動をするときはとにかく「右側」が基本となる。忘れないように。

そしてもう1つ、開幕の瞬間に、正確なタイミングで横移動を出しにくい、ということが挙げられる。例えば右アッパーやトーキックであれば、レバーを入れっぱなしにしてボタンを連打すれば、最速に近いタイミングで出すのは簡単だ。だが、横移動はそれができない。レバーを上、あるいは下にコンコンやれば出すことだけはできるが、すぐに入力をやめないとキャンセルして止まってしまうので実用性は今一つ。開幕の瞬間の見切りに自信があるならオススメだ。


しかし方向が重要。移動方向は必ず「右」に。


きちんと開幕の瞬間に出すのは難しいが、横移動はほぼどんな打撃でもかわせる。

	LP	RK	右アッパー	小JRK	トーキック	横移動	開幕の間合いで届くか
LP		○	×	×	○	×	×
RK（ノーマルタイプ）	×		○	○	△	×	○
右アッパー	○	×		△	×	×	○
小ジャンプRK（浮かせタイプ）	○	×	△		×	×	×
トーキック	×	△	○	○		×	○
横移動（右）	○	○	○	○	○		ー

※△：相打ち

●開幕基本技合戦（お店によってはLPがアッパーに勝つかもね）

結局安定行動は…

相手がどんな技できても、ほぼ空振りに終わらせることができるのがバックステップ。

また後退はすかし狙いに有効で、これらは横移動以上に信頼できる行動だ。


バックステップで様子を見てくる相手には前ステップで間合いを詰める。

う〜ん、結局安定行動はそれかって感じだが、バックステップや後退を読めば、開幕前ダッシュや風神、崩拳ステップで間合いを詰めていける。

当然ながら、開幕は完全に五分の状態だ。ゆえにこれをすればOK、という絶対的な行動というものはない。どれをすれば勝てるか、負けるかは、その相手によって変わってくるし、前にこう来たから次はこうする…という駆け引きも絡む。これは対戦ゲームである以上、決着がつくまで終始繰り返されるわけである。

ラウンド開始時。それは相手が誰であれ、必ず通過する対戦の開始点。闘いの流れを我がものとするために、開幕の攻防に少し意識を傾けてみてはいかがかな。

小さなチャンスも逃したくない!

起き上がりバウンディア

ヒットすると受け身を取ることができない起き上がり下段蹴り。ここからコンボを決めてみよう。

担当：キャサ夫

仰向け足敵側から横転



いわゆる仰向け足敵側の通常ダウン。ここから横転…。

横転後レバー下



そのままレバーを下へ入力するとうつ伏せへ…。

うつ伏せ起き上がり下段蹴り



その状態から下段蹴りがヒットするとコンボゲッチュ〜!

受け身不能の起き上がり蹴り

対戦の流れが非常に早い鉄拳3。その理由には「技をくらってダウンを奪われても、受け身を取ることが可能」ということから、起き攻めを回避すると共に、スムーズに闘いの流れを作ることができるからだ。しかし、中には受け身を取ることができないダウン技も多々存在する。その中から今回紹介するものが「起き上がりうつ伏せ下段蹴り」だ。

うつ伏せ状態から起き上がり下段蹴りがヒットすると、頭からダウンする形になるため、受け身を取ることができない。そこにコンボを狙うのが今回の目的。

まず、うつ伏せにする条件だが、基本的には通常ダウンをした際（仰向け足敵方向）、ここから横転をしてさらに横転コマンド（レバー下）を入力。すると、キャラはうつ伏せ足敵方向の状態で寝たままになる。これが状態の作り方…。例外として、自らうつ伏せ状態を作ることも可能。ニーナのディバイン1発止めなどが代表的だ。そのほかでは、背後を取られているところにポールの崩拳、仁の追い突きなどをくらってダウンした場合も当てはまる。

これらのダウン状態から出す下段蹴りがヒットした場合、絶対に受け身を取られることがないのだ。では、そこから決めるコンボをサラッと紹介しよう。



「どうしぇ〜!」この場合のダウンも一応うつ伏せ状態…。

与えられたチャンスは見逃すな!

うつ伏せ、足が敵側にあるところから下段蹴りを出し、ヒットした場合のみ決めることができるコンボがある。これは各キャラクター当てはまる事柄だ。ほとんどのキャラが下段蹴りがヒットした場合、トゥースマッシュ（立ち上がり途中RK）を出せばヒットする。その後は個々で異なり、たいていがバウンドコンボっぽく決まる。しかし、タイミング的にすべてのコンボは受け身が取ることができないので、ご心配なく。

参考がてら説明させてもらうが、表に記載されているコンボ、これを普通の状態でヒットさせた場合は、なかなかのダメージを与えることができるハズだ。しかし、この場合のコンボはちょっと特殊。つまり、バウンドしている分、そのダメージ補正がかかってしまうのだ。だから、通常時に決めたときよりも威力が半減されている。



うつ伏せ起き上がり下段蹴りがヒットしたら…。



とりあえずRKを連打!そこからは考えよう。

キャラ別お薦め起き上がりコンボ

仁	立ち上がり途中RK→白鷺(2発)→踵切り
ゴルド	立ち上がり途中RK
ファラン	立ち上がり途中RK→左アッパー→ファイアークラッカー
シャオユウ	後掃背身撃(2発)→RP×3→振り向きLK
ポール	立ち上がり途中RK→瓦割り
ロウ	立ち上がり途中RK→左アッパー→ドラゴンラッシュ
キング	立ち上がり途中RK→スピニングスマッシュ
ヨシミツ	立ち上がり途中RK→吹雪
ニーナ	立ち上がり途中RK→Rローキック&バックスピンチョップ→ファールキック
レイ	巻斬連脚

意表をついて隙をつく!

ジャンプとその傾向

意外と忘れがちなのがジャンプとその使い道。え?そんなものがあるのかって?まあ、読んでから考えましょう。

担当：伊勢猫

鉄拳といえば、昇り蹴り…とまではいかなかったものの攻撃判定の発生が早い上にヒットした相手をダウンさせられたため、ここ一番で非常に頼りになった「大ジャンプ昇りRK」。ところが鉄拳3ではジャンプの部分的な変更にともなって、小ジャンプ固有技入力が優先されてしまう。

しかも、ただ単に出しづらくなっただけではなく、入力が遅くなったのにともなって攻撃判定の発生まで遅くなった上に、カウンターヒットでなければ相手をダウンさせられなくなってしまった。それじゃあ、まったくキャラ固有の小ジャンプ攻撃以外は使えないのか?といえば、コレが実は意外とそうでもない。



相手の起き上がりなどを狙ってジャンプで近づいて…、



立ち上がり中段か投げ。投げは通常投げでないと出づらい。

蹴って崩す

大ジャンプ昇りRK（正式名称：ジャンプトゥーキック）がなくなった代わりといってはなんだが、新たに付け加えられた要素といったものもある。そのひとつが大ジャンプ降下中にLK入力で出すことができるジャンピングソバット。

崩し技になったことで、相手にヒットすれば操作不能な崩し状態にすることができる。

しかも、崩し状態中の相手に対してほかの攻撃の場合と同じように追い打ち攻撃をヒットさせていくことが可能で、そこから空中コンボを狙っていくことも十分にできる。

しかし、大ジャンプから出さなければならない上にガードされてしまった場合は、余裕で反撃確定。かならずしも頻繁に使っていっていい攻撃ではないため、それなりに相手の意表をついた使い方を考えて使っていきたい。



ジャンプトゥーキックはヒットすれば相手を崩すことが可能。

ジャンプで起き攻め

ジャンプの有効な使い道のひとつとして挙げられるのが、着地際に発生するしゃがみ状態を利用した起き攻め。これであれば、ダウンさせた相手の起き上がりや受け身に本来ならばしゃがみモーションを経由しなければ出すことができない、立ち上がり中段系の攻撃を自分が移動した直後に重ねていくことができる。

この中段攻撃に投げを合わせて使っていけば、簡単な二択攻撃が成立。仮にこちらが攻撃を重ねてくるのを待って、起き上がってこないような相手に対してであれば、ジャンプRP入力のダウン攻撃を直に狙って見てもおもしろいかもしれない。

また、相手が追い打ちを警戒してその場起き上がりを多用してくるようであれば、大ジャンプ入力から降下中LK入力で出せるジャンピングソバットを狙ってもいい。リスクは高いがヒットした時の見返りもそれなりに大きいぞ。

悪あがきでもいい

背後を取られた場合の対処

咄嗟の判断が明暗を分ける一瞬！最後まであきらめない根性が必要だ!!

横移動に軸ずらしと鉄拳3の対戦をしたことがある人なら一度は経験したことがあるのが背中向け状態。最近、巷で赤丸急上昇中の制服中国娘などといった背中向け状態からの固有技を持たないキャラにとって、相手に背後を取られるのは致命的。大体は痛い目にあっているハメに…。

こうならないためにも相手の行動を先読みしていくのは基本中の基本。しかし、なってしまった場合の対処を知っておいても損はない。



背後を取られた場合のしゃがみ振り向きRKは対処法のひとつ。

どっちがお好き?

相手に背後を取られた場合の基本的な対処は2つある。そのひとつめとして挙げられる正面構えへの振り向き。見た目に背中を向けているために振り向きたい方向へとレバーを入力したくなるが、基本は反対方向。つまりは自分が今向いている方向へとレバーを入力するやり方だ。これであればわずかながら相手と間合いを離すことが可能。もうひとつとしては、出の早い振り向き攻撃で振り向きつつ攻撃をしていくことがそれとなる。

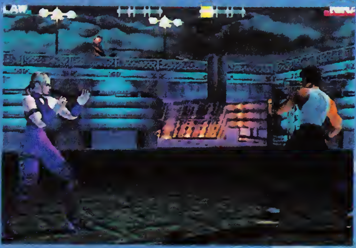
では、どちらが有効なのかといった疑問が生まれてくるわけだが、前者の振り向きは主に相手との距離が遠い場合に有効で、その理由は振り向き攻撃をすかされたりした場合の反撃を受けないからだ。振り向き攻撃に関しては攻撃が届く間合いであれば有効で、たとえ攻撃の出かかりを相手に潰されたとしても強制的に正面を向くことは可能で、一概にどちらがいいとはいえない。

これ以外にも背中向けからの横移動や背後投げを警戒してしゃがむなどといった選択肢もあるが、横移動はどちらかといえば横方向に振り向くといったニュアンスが強くて攻撃を避ける性能はほとんどなく、後者の場合であればしゃがみLP、RKといった出の早い攻撃を出していったほうがある意味ではリスクが少ない。

ちなみに、背中向けからの横移動モーションも攻撃を出すことでキャンセルできる。



相手に背後を取られた場合は距離があれば焦らずに…、



相手方向とは逆にレバーを入力して振り向いていくといい。

誘ってキャンセル攻撃

背後を取られた場合の行動のひとつである振り向きだが、コレにも背中向け状態からの横移動と同じようにキャンセルをかけることが実は可能。

具体的な使い方としてロウを例に取って考えるなら、振り向き攻撃では相手に攻撃が届かなければ反撃を受けてしまうが、振り向きキャンセルからのしゃがみRPであればそこから連続でサマーを出すことができるため、その反撃を逆にカウンターで潰していける場合もある。

まあ、あくまでもこんなこともできるレベルのことではあるがうまく決まった場合を考えれば、狙って見てもおもしろいかもしれない。

来るものは拒まず、しかし…
猿者への鎮魂歌
―第2回―

前号からスタートした当コーナーは、初心者から中級者へのレベルアップを阻み、あるいは上級者でも気を抜くと負けてしまう恐れのある、猿者と呼ばれるプレイヤーを撲滅すべく始まったものである。

猿者は、強い技、ローリスクな技をただひたすらに、何かに取りつかれたように繰り出し続ける。対戦において強い技、ローリスクな技を使うのは当たり前のことだが、あまりにも単調すぎ、しかも結構強かったりするから問題なのだ。作業的対戦に今、終止符を打て。



鉄拳3になって新たに修得したキングの下段技。黙視してからのガードが可能だが、反撃技がない（に等しい）のをいいことに、バリくそ連打しまくるプレイヤーが神保町に約1名は確実に存在する。

ガードされても立ちガードでほぼ安定。当たればここぞとばかりにレッグブレーカーを連打。2発確定後に受け身失敗とガード不能重ねを期待しつつひたすら連打、まあ左に受け身をとればいいわけだしダメージも低いのでそこまで大きく扱うほどではないが、作業的であるわりにはそこそこの効果があるので今回猿者と認定。気をつけよう。

受け身を取りましょう！

レッグブレーカーは、慣れれば見てからガードできるようになる。しかしガードされてもスキはなく、反撃確定技も下LP程度しかない。

ま、そこはそれ、ガード後もこちらが有利なのでそれほど悩む必要もないが、問題はくらったあと。ガードできるとはいえ初心者には厳しいだろうし、動いたところにたまたまヒットすることだってあるだろう。


レッグブレーカーガード後は、意外にスキがない。下LPで刻んで二択にいけ。

空中コンボは不可抗力なのであきらめもつくが、この技を闇雲に連打する猿者、困りもんです。2回目は確定であきらめるとして、問題は3回目。受け身を取ればOKのはず、しかしガード不能！なんたることだ。だがこれは左に受け身すればかわせる。とにかく左だ。


左に受け身して猿者に一泡吹かせてやろう。



次々に繰り出される華麗な連携に翻弄され、なすすべもなく完敗。「モノホンのエディ使いだ！」と賞賛と敗北感が入り交じった気持ちで相手側を覗くと、なんと相手はキックボタンを連打しているだけ。自分はこんなのに負けたのかと敗北感だけが募る…。実際にこういった体験をしたプレイヤーもきっと多いことだろう。固有技同士が次々と連携していくエディの特性を最大限に生かした（?）キックボタン連打猿。大物食いもありうるだけに現在も着々と繁殖しているようだ。ただでさえバッシングに悩むまじめなエディ使いにとって、迷惑このうえない存在といえる。

ローキックで連携を潰しましょう！

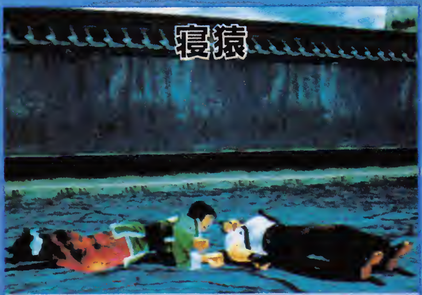
まず猿かどうかを見分ける方法から。キックボタン連打で発生する主な技は、トロッカ・エ・ピィアオやハスティラ・エ・シバタ（⇧LKLK）、バイア系（⇧LKRK）など。これらを頻繁に使ってくるエディは怪しいと思っていい。ではここで相手プレイヤーを猿と仮定して、前出の技の対処法について説明していこう。

まず前出の技はすべて下段スタートということに注目！ボタン連打猿に対しては、しゃがみガードを重視しよう。


ボタン連打ザルが出してくる攻撃はおそらく下段技。それをガードして…、


すさかずローキックで連携をつぶせ！

そしてこれらの技をガードしたならば、すかさず潰しにかかる。ここで使用する技は基本技のローキック（⬇RK）がいいだろう。リーチの短いしゃがみLPではバイアを潰すことができないので、注意すること。

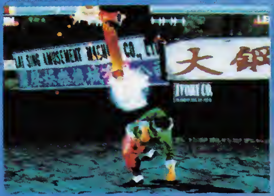


前作、鉄拳2から猛威を振るっていた〝寝レイ〟。誰もが一度はヤル気のないスタイルに悩まされたと思う。

結局の打開策は、つき合わないこと。ステップアウトが一番いいだろう。そこから前転して来るレイはまだアマい。その前転はただの前転起き上がりなので、楽勝でツブせるからだ。しかし筋金入りの寝レイは動かない。動くとしても、横転するぐらいだ。「じゃあダメージを与えられないじゃねーか」と思うかもしれない。そういうレイには、仁なら破砕蹴、ポールならあびせ蹴り、ニーナならニールキックなどのあびせ蹴り系の攻撃を与えてやればよいのだ。

ほっとくべきでしょう！

レイ・ウーロンの寝てからの攻撃は大まかに分けると、仰向けなら、中段攻撃の跳弓脚か跳ね起き、下段攻撃なら仰寝後掃燕舞。うつ伏せの場合は中段攻撃の伏寝弧流腿か下段攻撃の伏寝滑と、まず二択を迫られる。


開幕、うかつに手を出したために、こんなことにトホホ…。

ここで二択に負けてしまい、そのままズルズルとダメージを与えられ、結果的には負けてしまう。こんな状況をよく見かける。なぜ負けてしまうのか!?それはレイにつき合っているからである。


前転してくる寝レイは、しゃがみLPなどでツブしてやろう。

冷静に考えると、レイは寝てるので移動速度が遅い。そこで、こちらが取る行動は〝下がる〟これに尽きる。相手もヤル気がないので寝ている訳だから、まったくつき合う必要はないのだ。


寝っぱなしの強者レイにはあびせ蹴り系の攻撃を、


ほら、相打ちオッケーです。

いざ決戦! ポール帝国
クマ&パンダ
野生の王国

リーチとパワーを最大限に生かせば連戦連勝間違いナシ（といきたいねぇ）。



担当：ぴぐ

リーチを生かす

クマ&パンダ（以下パンダ）の特性と言ったら、リーチの長さと一発の重さ。それを最大限に生かすためには、しっかりと間合いを取ることが大事だ。

　具体的にはベアヘブンキャノンの一発止めの⇨LP（クマジャブ）の先端が当たるくらいの間合いをキープしておきたい。この距離なら有効な連携である右アッパーやストレート＋エルボー（RP,LP）へとつなぎやすいし、ダメージの大きいベアパンチコンボ（⇨LP,LP,LP）やメガトンクロー、（⇦⇧⇩⬊RP）、熊鬼神拳（⇨⬊RP）といった技も安全に出せる。



常に肉球が当たるくらいの間合いをキープしよう。

　しつこいくらいにクマジャブとストレート＋エルボーで相手の動きを止め、一瞬のスキをついて大技を叩きこもう。クマジャブがカウンターで当たればベアヘブンキャノンが全段ヒットし、浮いてるところにさらにベアヘブンキャノンが決まる。この空中コンボはゲージ4割近くのダメージなので、ガードされたときの硬直の大きさには目をつぶってでも狙っていく価値はある。

　ただし、左右のジャブは出は速いものの、打点が高い位置にあるため、身を沈める系のアッパー系の技には滅法弱いことに注意しよう。



ここがパンダの泣き所。しゃがみPなども活用したい。



もう一度拾う。



ベアヘブンキャノン全段ヒットで浮かせたところを、

これぞ鉄拳の醍醐味

空中コンボと並んで鉄拳のキーワードとなる起き攻め。もちろんパンダとて例外ではナイ。

　パンダの技の中で浮かせ技として使えるのは、右アッパーと熊鬼神拳。もちろん他にも浮かせることのできる技はあるが、実用度という点ではこのふたつが挙げられる。

　浮かせ技からの確定コンボとしては、右アッパー→RP→ベアシザースと熊鬼神拳→メガトンクローがダメージ、安定度、難易度の面でオススメ。

　ダメージや見た目を重視していくなら、熊鬼神拳→昇りRK→ベアヘブンキャノン、熊鬼神拳→熊鬼神拳→ベアヘブンキャノン、熊鬼神拳→サーモンハンティング（⇦⇨RP＋LK）といったものもある。特にサーモンハンティングは熊鬼神拳の硬直が解けた瞬間に（最速のタイミングで）出せば、受け身を取られても必ずヒットする。防御側はこれを避けるには、受け身を取らずに急いでその場起き上がりをして下ガードするしかない。受け身を取ってしまったり、起き上がりが遅かったりすると、イタ〜い一撃をくらうことになる。



受け身を取った時点で鮭狩り確定。初心者泣かせな技だ。

　さて、肝心の起き上がりに対する攻めだが、まずは相手がダウン時に素早く起き上がる（受け身含む）か、あるいはしばらく寝ているつもりなのかを読む。

　もし素早く起き上がってくるとふんだなら、少し離れた位置からテリブルクロウ（⇦RP＋LP）を出していく。この技はガード不能でダウンが奪えるので、再度起き上がりを攻めることができる。もちろん受け身を取るところを狙って投げを重ねにいくのもいい。

　逆に、寝っころがってると思ったら、熊鬼神拳やヒッププレス（⇩RK＋LK）で追い打ちだ。余裕があればローリングベア（⇦RP＋LP⇨⬂⇩⬃⇦⬁⇧⬈）も一度は決めてみたい。



寝てるようなら熊鬼神拳だ。



起き上がるようならガード不能を重ね、

時代はクロスチョップ

ダウン時に⇨⇨RP＋LPで出せる起き上がりのクロスチョップ。これをガードさせることができれば相手をひるませることができ、そこにRPを当てれば浮かせることができる。ちなみに、このRPはクロスチョップのときから連打していればOK。

　浮かせたからといって特にデカい連続技が入るわけでもなく、（クロスチョップ→）RP→ヒッププレスがほぼ確定なだけだが、パンダはもともと起き上がるのがツライキャラなので、少しは工夫をしてみてもいいかな、ということで。



RP連打で浮かせてヒッププレスだ。



どりゃ〜、クロスチョップ!!これだけでも結構笑える。

とりいそぎ知っておきたいロボの固有技

「スピードよりパワー！」、これがガンジャック（以下ジャック）の最大の特徴だ。そこで今回は勝利を掴むために必要な主要技の紹介と、基本戦法について解説していこう。

ガンジャックを操るにあたって、絶対に必要な固有技をまずは押さえておこう。

●パワーシザース（➡LP+RP）

相手を挟み込むように打つ中段判定のこの技は、リーチはもちろんのこと、攻撃判定の発生面においても優れたものをもっている。ヒットすれば相手は崩れるようにダウンするので、派生連続技で追い打ちすることも可能だ。派生技は、中段のシザースメガトン（➡LP+RP⬊RP）と下段のシザースメルトダウン（➡LP+RP LP+RP）が用意されている。これらで択一攻撃を迫る場合は、比較的反撃をうけにくい前者をメインにするといいだろう。

●ダブルハンマー（LP+RP、または立ち上がり途中LP+RP）

中段→中段の2段連続攻撃。この技の特長は、ずばり打点の低さ。なにかと難儀するシャオユウの鳳凰の構えなどに対して特に有効だ。ただしガードされた場合のリスクは、覚悟しておくこと。

●メガトンパンチ（⇦⬃⇩⬊RP）

豪快な名前と威力がうりのストレート。この中段攻撃は、出かかりを潰されやすいことが欠点といえるが、カウンターでヒットすれば5割近くのダメージを与えることができるうえ、ヘッドスライディング（⇨LK+RK）による追い打ちが確定するといった魅力をもっている。

●メガトンスィープ（⇦⬃⇩⬊LP）

メガトンパンチと対を成す下段攻撃。メインは中距離戦だが、コマンド投げのカタパルトスローからの追い打ち技としても活躍する。

●マシンガンナックル（⬃LP LP LP LP RP）

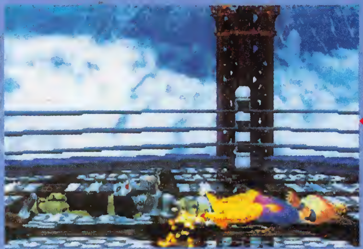
下段ブロー5発→メガトンパンチといった連携技だが、主に1段止めで使用する。出が早いこの技こそ、近距離離戦の要だ！

●ライトニングハンド（⬃RP+LK）

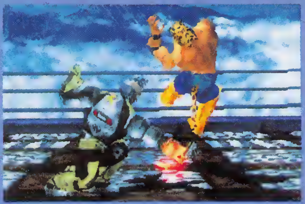
近距離離戦で重宝する下段ダウン技。ヒットすれば、メガトンストライク（しゃがんだ状態でLP RP）による追い打ちが可能だ。



メガトンパンチ（パニッシュメント～）がカウンターヒット！



すかさずヘッドスライディングで追い打ちせよ!!



ライトニングハンドで相手をダウンさせたら…、



メガトンストライクで追い打ち。確定コンボっす！

●パニッシュメントメガトン（接近して⬊LP+RP⇩⬊RP）

手っ取り早く投げを狙いたいならば、このコマンド投げがお薦め！相手がもがいてメガトンがカウンターヒットしたら、ヘッドスライディングを決めよう！

●カタパルトスロープラス（接近して⬃⬊RP+RK）

カタパルトスロープラス→（ステップイン→）ブラボーナックル（⇩LP+RP）は、全キャラに対する確定連続技。これだけで5割ゲットだ！

接近戦には欠かせない3つのロボパンチ

ガンジャックで接近戦を制するためには、3つのパンチ技を使いこなすことが絶対条件といえる。

まず相手のラッシュを止めるならば、しゃがみ途中LPが有効だ。ジャックにとって最も出が早いこの技、連携のアクセントとして使ってもいいだろう。

また下段攻撃のマシンガンナックル1段目も使える。MN1段目→立ち上がりRKといった強力な連携を軸に、下段攻撃のメルトダウン（しゃがみ状態でLP+RP）やライトニングハンドを織り交ぜていくことが攻めの基本だ。



マシンガンナックル1段目をヒットさせたら…、



立ち上がり途中RKへ連携させる。ああ、基本ですとも！

今週のロボコンボ

●右アッパー→RP→RP→パワーシザース

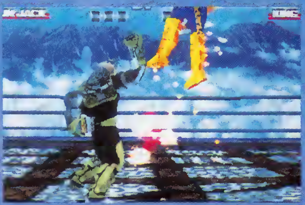
ジャックの基本コンボ。バイオレンスアッパーやブラボーナックルから狙うこともできる。

●ブラボーナックル→しゃがみ途中LP→メガトンストライク

ブラボーナックルからのコンボ。ただし～→RP→RP→パワーシザースと威力の違いはほぼない。

●エクスプローダー（⇦⬃⇩⬃⇨⬊LP）→ブラボーナックル

エクスプローダーで浮かせた後にブラボーナックルを当てるだけで、ゲージ5割を奪うことができる。



エクスプローダー（カタパルトスロープラスでも可）から…、



ブラボ～!!こんだけで半分もってっちゃいます。



マグネットコーティング計画

ガンジャック

ひと癖もふた癖もあるガンジャックの基本操作をわかりやすく解説！

見渡す限りライバルだらけ？

ジュリアチャン 対戦のツボ

差恥心で戦力ダウン?(詳細は本文で…)

内容盛りだくさんお届けするジュリア攻略ページ。締めはチラリズムの秘密に迫るぞ！



そろそろジュリアも出揃ってきたかな?ということで、本格的な対戦攻略を始動していこう。とりあえず前回のおさらいからスタートだ。

前回のあらすじと中距離戦

前回のジュリア攻略ページは、主要技紹介＋疾歩連肘を使った基本戦術＋空中コンボといった感じ。特に疾歩連肘の使い方は、ジュリアにとって重要なポイントなので、軽くおさらいしておこう。

疾歩連肘（⇩◆LPRP）とは、中段・中段の連携攻撃。リーチが長く、攻撃判定の発生が早いジュリアの要となる技といえる。

中距離戦で効果を発揮するこの技。おもむろに1段めを繰り出してから、変化を付けて攻撃することが重要だ。たとえば「1段めがガード&ノーマルヒットだった場合は、ガードで様子をうかがうか、2段めをディレイで繰り出してカウンターを狙う」「カウンターで1段めがヒットしたら、最速で2段めをつないで連続攻撃にする」といった使い分けができれば、申し分ないだろう。

ところで同じ中段→中段の虎身連攻（⇨⇨LPRP）でも同じような攻めが可能だが、こちらは1段止めの硬化時間が長く、カウンターで相手を崩すことができる疾歩連肘に比べて、ディレイをかける旨みが低いといった難点があるので、イマイチ。

中距離戦は疾歩連肘で制す。おさらい、終了。



おもむろに疾歩掌拳を繰り出して…、



疾歩連肘へディレイで派生させることが、中距離戦の基本！

大纏崩捶の狙い方

対戦におけるジュリアの最大の狙いは、中段攻撃の大纏崩捶（⇦RPLP）や上段→中段の連拳大纏崩捶（⇦LPRPLP）を決めることにある。事実、空中コンボの起点となるこれらの技を2回決めてしまえば、勝負はついたようなものといえよう。

しかしこれらの技を決めるためには、やはり布石を置くことが重要だ。ここでは特に有効なLPによる布石の置き方について説明していこう。ただしLPがヒットをした場合を前提に話を進めていくので、注意してほしい。

LPがヒットした後、相手がディフェンスに徹するようならば、まずは本命である前者（大纏崩捶）と投げによる択一攻撃を仕掛けよう。ただしこの択一攻撃は、返し技＋投げ抜け入力やバックステップする相手には通用しないので、注意すること。これらに対しては、LP→虎身連攻（⇨⇨LPRK、1段めは返し技不可）といった連携で対応しよう。

さてLPヒット後に、手を出してくる相手には、後者（連拳大纏崩捶）が有効だ。この技は1段めがカウンターヒットすると、連続技として大纏崩捶につながるというもの。特にこの状況下ならば、かならずカウンターを取ることができるので、積極的に狙って



LPヒット後、手を出してくる相手には…、



連拳大纏崩捶でカウンターを狙う。決まったら空中コンボへ…。

斬捶（斬撃）からの派生連携

斬捶（斬撃）
立ち上がり途中（）/中段

→※ **前掃十字把**
/下段・中段（斬撃）

↓※ **通天砲1段目**
/中段

→※ **通天砲2段目**
/中段

↓※ **槍弓腿**
/下段・中段

※はカウンターで連続ヒット
この派生連携は返し技以外の技に割り込まれることはない

いきたいところだ。

しゃがみLPからの連携

相手の連携に対する止め技として有効なしゃがみLP。この技を起点とした連携について、ここで簡単に説明していこう。

まずしゃがみLPがヒットしたら、中段の蒼空砲（立ち上がり途中RK）と、下段→中段の後掃穿弓腿（しゃがみ前進し始めRK LK）による2択攻撃を仕掛けることが基本だ。ただしこれだけでは単調なので、あえて中段攻撃の斬捶（立ち上がり途中RP）につないでからさらにその派生技で攻めてもいいだろう。斬捶からの派生技は、返し技系以外に割り込まれることがないので、かなり有効。使い分けについては、フローチャートを作ってみたので、そちらを参照してほしい。

反撃技として有効な背面取り

ガード後の反撃といえば、攻撃が確定する重要なポイントのひとつ。できれば空中コンボの起点となる大纏崩捶やライジングトーキック（⇧RK）を決めたいところだが、事実、これらの技で反撃できない技も多い。そこでお薦めしたい反撃技が、背面取り（⬅RP）だ。

この技はモーション・発生時間ともに、基本技のRPとまったく同じものだが、相手の背後に回り込むといった付加価値をもっている。背面取り後は相手のほうが先に動けるが、振り向き攻撃は基本的に種類が限定されているので、現実的にはこちらが有利といえる。ではさっそく背面取り後の選択肢について考えてみよう。

まず大安定として挙げられるのが、しゃがみガードである。相手の振り向き上段攻撃をスカすことができるうえ、下段攻撃にもガードで対応することができる。ただし振り向き中段攻撃をもっているレイとシャオユウには、しゃがみ途中LPで対応していったほうがいいだろう。

さてこちらのしゃがみガードに対して、振り向き下段攻撃を出してくる相手には、下段さばき（⇧RP＋RK）が有効だ。思惑どおり〝さばく〟ことができたなら、大纏崩捶につなげて空中コンボを決めること。ただし下段さばきは、下段攻撃以外のすべての攻撃に負けるので注意しよう。

さてしゃがみガードや下段さばきによって、相手が攻撃を躊躇するようになったら、本命の小ジャンプRKを狙おう。この後、LP→疾歩連肘で追い打ちすれば、一気にダメージを与えることができるぞ。



背面取りで相手の背後に回り込んだら…、



しゃがみガードを含めた択一攻撃で攻める。

今月の空中コンボ

●大纏崩捶→ステップインRP→疾歩連肘→虎身連攻

前回紹介した大纏崩捶からのコンボの発展系。疾歩連肘→虎身連攻のつなぎは、最速のタイミングで行うこと。また同じタイプのコンボに、ライジングトーキック or 天砲（⇧LP）→RP→疾歩連肘→虎身連攻などがある。



各種浮かせ技で浮かせた後、まずはRPで刻んで…、



疾歩連肘につなげて…、



さらに虎身連攻で追い打ち。最速なら受け身されない。

お色気重視？それとも強さ重視？

ミニスカのチラリズムが目に眩しい1Pジュリアと、パンツルック2Pジュリア。おそらく巷でも1Pカラーの人気が高いと察するが、実はこのカラーの違いが性能面に影響していることがわかった。

事の発端は、小ジャンプRK→RP→後掃穿弓腿→しゃがみLP→疾歩崩肘という空中コンボ。〝後掃穿弓腿→しゃがみLP〟という部分において、2Pカラーならしゃがみ LPで拾えるが、1Pカラーだと拾えないという現象が発見されたのである（対エディなら1Pでも可）。追試して調べてみた結果、しゃがみLPの判定が、1Pのほうが小さいのではないかとの結論（推測）に達した。他に及ぼす影響は小さいと思われるが、ファンにとって重大か?色気と強さ、君ならどっちを選ぶ?



浮かせ技→RP→後掃穿弓腿から…、



2PならLPがつながるが1Pでは不可。ミニスカの影響か?

横移動＋転身腿で機動力アップ！

新システムの横移動。使い方は人それぞれだが、ここで有効なテクニックをひとつ。

それはこの横移動にジュリア固有の移動技、転身腿（ただしLK＋RKの移動のみ）をプラスするというもの。これを利用すれば、相手の真裏へ一気に移動することも可能だ。ただし転身腿の性質上、1P側なら画面手前へ、2Pなら奥へ横移動することが鉄則だ。



1P側なら画面手前方向へ横移動してから…、



転身腿で、さらに移動。機動力が大幅アップだ。

何で攻撃が当たらないの？
シャオユウクラッシュ

鳳凰の構え 背中向けを見極めろ!

攻撃の起点となる、特殊動作を理解しないと非常にツラいが、つけいるスキはある！

担当：伊勢猫



鉄拳に限らず、対戦で勝っていくためには自分の使っているキャラを強くするだけではなく、対戦している相手キャラの技や戦法といったものをどれだけ理解しているかが勝敗を分けるキーポイントとなる。単純にリスクの少ない攻撃を使った連携で攻めるだけではなく、相手の攻撃をガードしてから反撃技を含めた対応はきっちりと押さえたい。

そんな訳で今回から始まるこのコーナーでは、各キャラ別にそのキャラクターの特徴的な部分を取り上げ、それに対する対処法などといった基本的な部分を説明して、対戦で役立ててもらおう！というのがその趣旨。記念すべき第一回はシャオユウ、レイといった独特な構えからの攻撃を持ったキャラを取り上げていくことにしよう。

どこで止まるの

シャオユウの攻撃は見慣れない連携に背中向けからの攻撃や鳳凰の構え、さらに特殊移動とよく分からないものが多く、対戦をしていてもどこで反撃をしていったらいいのか？が非常に分かりづらい。

中でも背中向けからの攻撃やこちらの上・中段攻撃を避けてしまう鳳凰の構えは頭の痛いところ…。とりあえずはこの辺りをきちんと理解していくことから始めていこう。



とにかく攻撃が当たらない感じがするシャオユウ。どこで手を出すの？

背中向けを見切る

シャオユウと対戦をしていて突差に対応しにくいもののひとつが、こちらに背中を向けた状態からの攻撃。この背中向け状態からの攻撃に対応していくには、シャオユウがどの攻撃でこちらに背中を向けているのかを知ることがもっとも大切。これをきちんと理解していれば、事前に背中向けからの攻撃を予測した上での対応をしていける。

シャオユウの正面構えからの攻撃で、こちらに対して背中向け状態になる技は色々とある。そのすべてをいきなり覚えるのは無理な話。しかし、対戦で頻繁に使ってくるいくつかの技に対してであればこれを絞って覚えていくこと十分にできる。これらの中でシャオユウが頻繁に使ってくる背中を向ける攻撃としては、

●**蕩肩**
（立ち上がり途中RP）
●**上歩掌拳**（⇧LP）
●**里合腿**（⇨➡LK）

の3つと、連携技である雀翼背掌（RPLP）や掃腿背身撃（しゃがみ中LKRPLPRK）といったところに絞っていける。

さて、これら背中向け状態へと移行する攻撃がヒットしてしまった場合、シャオユウ側に攻撃の優先権があるため下手に手を出していくと虎尾脚（背中向け～RK）で浮かされてしまうので、ガードをして様子を見て行くか先読みで返し技を置くぐらいの選択肢しかない。ところが、これらの攻撃をガードしてさえいれば、実は状況的にこちらのほうが有利。ここで割り込み攻撃をしかけて、反撃に転じていくことができる。

この際に使っていくのは主に攻撃判定発生が早い攻撃で、背中向けからダイレクトに虎尾脚や背身撃（背中向け～RPLP RP）などの攻撃を出してくるようなら、立ちLPやしゃがみLPでその出かかりを潰しての割り込みが可能。これに対して、背中向けからの横移動や後転～跳弓脚（背中向け～両K同時、両K同時）を狙ってくるようなら下段判定で発生の早い⇩RK入力のローキックでどちらでもこれを潰していける。ただし、後者の場合はシャオユウ側が振り向きしゃがみパンチを出していると逆に潰されてしまうので注意。

このポイントでガード後に割り込みをかけていけなかっ




しゃがみLPのリーチが長いキング、ゴルド、吉光、ニーナなら、◀ガード後の横移動は距離が近ければしゃがみLPで止められる。

背中向けへと移行する固有技



蕩　肩

しゃがみ状態から出すことができる浮かせ技。ガードした後は距離が近く、硬直時間はこちらのほうが短いため状況的にはかなり有利。しゃがみLPですべてにおいて先手を取れる。とはいえ、蕩肩からそのまま正面を向いてくる場合もあるので、その点だけは十分注意しておくこと。



上歩掌拳

ガード後に距離が離れてしまうが、硬化時間はこちらのほうが短い。雀翼背掌も基本的には右ストレートからこの上歩掌拳への連携攻撃でこちらはさらにシャオユウの硬直時間は長い。ただし、蕩肩と同じように背中向けへと移行しない場合もあるので無理な割り込みはしないほうがいい。



里　合　腿

この技もガード後に距離が離れてしまう。カウンターヒット時のみ強制的に左横を向かされてしまうため、そこから投げ掴み2と虎尾脚の二択攻撃をしかけてくる場合があるので立ちガードをしていても気を抜かないこと。ガード後はステップアウトしてさらに距離をとってもいい。



掃腿背身撃

下段判定のロースピンキックから上・上・中へのコンビネーション。2段目以降の攻撃は強制立ちガードでしゃがめないため、3段目からのディレイ虎尾脚と投げの二択を狙ってくる場合がある。また、2段止めで背中を向けられてしまった場合は状況的にはお互い五分となる。

不可能を可能にしてみせろ ミラクル攻略

キャラ名	技名		
仁	鬼八門	鬼殺し	鋼割り
ポール	落葉	富嶽	瓦割り
ロウ	ドラゴンラッシュ	ドラゴンテイル	サマー各種
レイ	弧流腿	巻暫連脚	後掃演舞
キング	エルボースマッシュ	しゃがみ投げ	スマッシュアッパー
ニーナ	ディバインキャノン	双掌破	レッグスイープ
ヨシミツ	忍法卍茭	斬哭剣	露払い
シャオユウ	上歩掌拳	里合腿	虎尾脚
ファラン	ファイヤークラッカー	ライジングブレード	前足刈り
ゴルド	コドヴェラダ	ベンリン	アカタール・ケイショ


たとえばドラゴンラッシュの一段目は当たるが…、


軸がずれて2段目以降が当たらない。連携技は注意すること。

鳳凰の構えを潰していくのはなにも単発の技でなくてもよく、連続した中段判定の攻撃を重ねていくのも選択肢のひとつとしては悪くない。ここに挙げているものはあくまでもダイレクトに鳳凰の構えを潰せる固有技のみだが、シャオユウ側が攻撃を出してくる瞬間であれば鳳凰の構えを取っている時よりも判定が大きくなるため、直接ヒットしない攻撃でもその瞬間に当たる可能性があるからだ。ただし、鳳凰の構え自体が少し横移動することを忘れずに。

た場合、下手に手を出して行くよりはヒット時と同じように立ちガード入力をして様子を見ていくほうがいい。とはいえ、背中向けからジャンプして距離を詰めてくる投げ摑み2があるので、これにだけは十分注意しておくこと。

先読みで潰していく

背中向けと並んでシャオユウの技で嫌なもののひとつが、こちらの上・中段攻撃を避けつつ各種浮かし技や扇蹴りといった攻撃を繰り出してくる鳳凰の構え。シャオユウと対戦をしたことのある人ならば分かるとは思うが、立ちLPや⇧入力のアッパー系中段攻撃、はては特殊中段のしゃがみLPまでと、こちらの割り込み攻撃がことごとく鳳凰の構えに当たらない…。

この鳳凰の構えが持つ避け性能も非常に曲者で、鳳凰の構え自体が持つ天然の軸ずらしと相まってほかのキャラと同じように攻撃に割り込みをかけてもそれをほとんど回避されてしまい、さらに浮かし技を攻撃の戻りへとくらってしまうこともある。こうならないためにはガード後の不用意な割り込みを避け、基本通りにガードをして様子を見ていくことがとても大切。


攻撃をガードした後に不用意に手を出していくと…、


鳳凰の構えで攻撃を避けられて反撃されてしまう…。


エディのみ⇧RP（アッパー）がヒットする…超重要。

しかし、それだけではシャオユウに攻められているといったきつい状況は一向に改善されない。対戦の流れを変えていきたいのであれば、シャオユウ側の連携を先読みして鳳凰の構えを潰していくことが必要となってくる。

これには対戦を重ねて、シャオユウ側が鳳凰の構えを取るポイントを見極めていくことも重要だが、それ以前に自分が使っているキャラで鳳凰の構えを潰すことができる有効な攻撃をきちんと知っておく必要がある。基本的に鳳凰の構えに対して全キャラ共通の有効な攻撃は⇩RK入力の下段キック。これであれば確実にヒットさせて鳳凰の構えを潰すことができる。とはいえ、とっさに反応してそれを狙えというのも無茶な話で、ある程度はシャオユウがそこで鳳凰の構えを取ることを前提とした先読みで置いておく必要が当然ある。

これ以外に各キャラ固有技の中にも鳳凰の構えに対して有効な攻撃も当然ある。中でもポールの落葉（⇩RK RP）やレイの後掃燕舞1段止め（⇧RK）といった強力な下段攻撃があるキャラについては、下手な中段攻撃を出して行くよりも確実にヒットするこれらの下段攻撃を思い切って使っていったほうが結果としていい場面が多い。

これ以外のキャラに関しても固有技の中で鳳凰の構えに対して有効だと思われる攻撃をいくつか表にまとめて置くので、それぞれ見て参考にしてほしい。


ん？ここで鳳凰の構えなのか？と思ったのならば…、


思い切って下段判定の攻撃を置いていくことが時には必要だ。

下段に注意！

シャオユウと対戦をしていて意外とくらってしまうのが、起き上がり下段キックからのバウンドコンボ。なんだそんなこと？という人も多いとは思うが意外とダメージが大きく、折角ダウンさせてもこれを決められてしまっては意味がない。だったら起き上がりを攻めないほうが…といったのも選択肢のひとつではあるが、どうせだったら起き上がり下段キックをガードして立ち上がりアッパーなどの浮かし技で反撃をしていきたい。

起き上がり下段キックがヒットした後のメリットが大きい分だけ、逆をいえばダウンしたシャオユウ側の狙いとしては、こちらが起き攻めを外したところで下段キックを出して…なんてことを考えているはず。まあ、中にはこちらが下ガードしてくるのを予想して起き上がり中段キックを使ってくる相手もいるとは思うが、結論からいってしまえば下段をくらったほうが絶対に痛い。その上、ガード後に浮かし技で反撃できることを考えれば、2回連続で起き上がり中段キックをくらってでも1回ガードして空中コンボを決めていければOK。要は起き攻めをするなら下段ガードしていこうということだ。


ばれてんだよ！と下段ガードして浮かし技を叩き込め!!

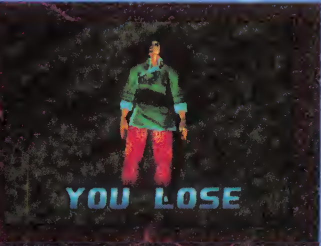
猪突を止めろ!

雷 武龍クラッシュ

止めるところをしっかりと覚えておけばこわくはないぞ。

担当：SHO

五種の獣を打ち砕け!!



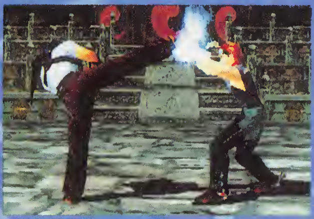
ちまたで強いといわれている雷 武龍。そのレイに勝つには、いろいろな弱点を知らなければならない。弱点といえば、やはり連携に割り込む場所を知ることと、五形拳の構えを知ることにある。

そのあたりの弱点をじっくりと紹介していこう。

狼牙の連携を止めろ!

狼牙揺震撃（⇨☆RKLP）を2発で止めてからいろいろな攻撃につなぐという連携が、最もポピュラーな連携で、鉄拳2から強かった連携だ。しかし、今回は前作ほど強くはない。

基本的な攻め方は、狼牙の後にアッパーやライジングトーキックの中段と後掃燕舞（⇧RK）の下段の2択攻撃なのだが、知っていれば、あまりこわい連携ではない。


狼牙をガードしたあとに、


しゃがみパンチで止めよう。

狼牙の連携が強いのは、狼牙をくらってしまったときだけで、ガードしてしまえば、連携を簡単に止めることができる。

ガードしてから、しゃがみLPかRPを出すことによって、レイの攻撃をほとんど封じることができる。しゃがみLPを出したときにはレイの立ちLPに負けてしまうが、横移動までは止めることができる（シャオユウは立ちLPに負けることはない）。しゃがみRPならば、レイの立ちLPにも負けることはないが、横移動には負けてしまう。

このように、どちらかのしゃがみパンチをだすことによって、レイ側の選択を横移動か立ちLPにすることができる。また、立ちLPしか出してこないレイにはアッパーなどで浮かすことができるし、横移動が多い相手には、投げをねらってみるのもいい。

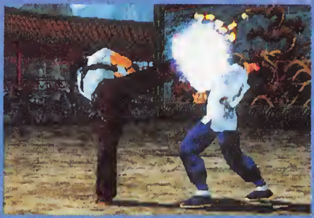

ガード後には、アッパーや、


投げも狙ってみよう。

他にレイができる選択といえば、背を向けることぐらいしかないが、この距離で警戒しなければならないのは背身後掃燕舞（背中を向け⇩RKRK）ぐらいなので落ち着いてガードしていれば問題はない。

どれを考えてもレイ側が後手になるので狼牙ガード後のしゃがみパンチは非常に有効なのだ。

しかし、あくまで狼牙をガードしたあとの攻防なので、狼牙をくらってしまったときには、手を出さずに後掃燕舞を警戒するためにも、しゃがみガードをしているのが安全だろう。


狼牙をくらってしまったら、


後掃燕舞だけはくらわないようにしゃがみガードだ。

龍声中段脚を止めろ!

鉄拳3では、狼牙よりも強いといわれる龍声中段脚（⇨☆LPRPLPRPRK）。

龍声中段脚だけしか出さないレイにもかなり苦戦をしいられている人も多いはずだ。

龍声中段脚は鉄拳3からディレイがかけられるようになり、かつ5発のすべての技から構えに移行できるようになっている。

まずはディレイだが、これは非常にやっかいで、パンチ


構えに移る前に、


トーキックでつぶすのだ。

が終わったと思っても続けてきたり、パンチを警戒して固まっているといきなり構えに移行したりするのだ。

ディレイが遅ければパンチ系の技や当て身で割り込むことができるのだが、確実ではないし、パンチをくらうと痛いので、ここは思い切って龍声のパンチは捨てて、構えを見切るのにしぼるのだ。

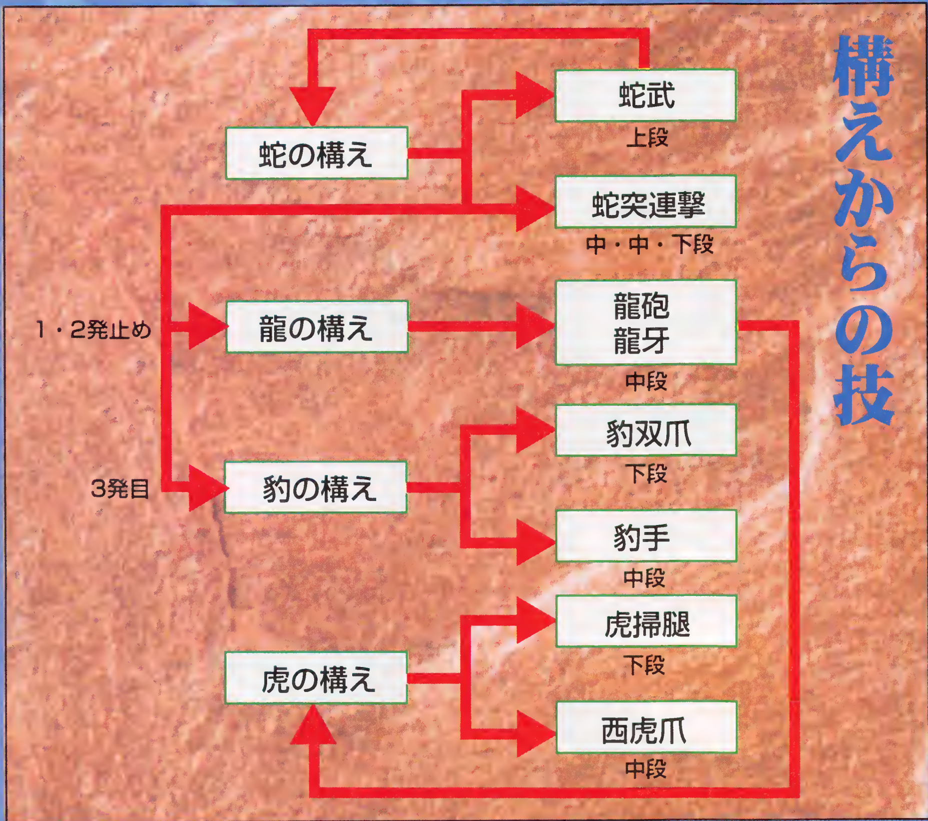
レイに構えをとられてしまうと非常にやっかいなので、構えだけは止めるようにしたい。

ガードに徹して構えだけを注意して見ていれば、かならず構えに移行するときが見えるはずだ。また、構えに移行するときには速いようで、意外とスキが大きいのであわてる必要はない。

構えに移行したときに、反撃する技は攻撃発生の速い技であれば何でもいいのだが、

トーキック（⇧RK）がオススメで、必ず構えを止めることができる。
ガードに徹したときに、注意したいのが、龍声中段脚を1発で止めてから連携がきたときだ。1発で止めてから他の技につなぐ連携は非常に速いのでなかなかガードしにくい。だが、初めから気にしていたのでは、やってられないので、1発止めの連携を使われたらパンチなどで割り込むようにすればいいだろう。
龍声中段脚の最後の中段蹴りは当て身をもっているキャラであれば返すこともできるが、レイ側が当て身返しのコマンドを入力をしている恐れがあるので、返されることがあったら、当て身に頼るのはやめよう。
あと、龍声中段脚は、最後の蹴りが下段攻撃になる龍声下段脚があり、自動的に2択攻撃になる。しかし下段蹴りはくらってもダウンはせず、ダメージもたいしたことはないので気にする必要はない。残り体力が少ないときには狙ってくる恐れがあるのでそのときだけは注意しよう。
いままで割り込む場所を紹介してきたが、龍声中段脚は直線的な攻撃なので、横移動に非常に弱いのだ。
龍声中段脚にディレイをかけてきたときにも、横移動でかわすことができるし、龍声中段脚をくらう前に、横移動をして少しでも軸がずれていれば、途中で龍声中段脚のパンチが当たらなくなるのだ。
猿のように龍声中段脚しかやってこない相手には、横移動で軸をずらして闘うといいだろう。

構えからの技




軸をずらせば、


龍声中段脚は通りすぎる。

五形拳を知ろう!

今回レイの代名詞ともいえる五形拳だが、ここからの攻撃は覚えるしかない。
全部で5つの構えがあるが、もっとも使用頻度が高いのが、おもに3つで、蛇、豹、虎の構えが多いだろう。
蛇の構えは五形拳の基本ともいえる構えで、移動中や後掃燕舞からも派生するので、よく見る構えだとおもう。
蛇の構えで注意しなくてはいけないのが、最後の攻撃判定が下段攻撃となる蛇突連撃（蛇の構え中にRP RP RP）だ。3発のパンチを繰り出す技で、攻撃判定が中・中・下となっており、このあと龍の構えか豹の構えに移行するのだ。蛇突連撃で注意しなくてはいけないのが、最後の下段攻撃だ。2発目まではガードできても3発目の下段攻撃をガードできなくては、レイの攻撃を止めることはできない。ここは必ずガードできるようにしておきたい。ガードしたあとには、立ち上がりトーキックなどの反撃が可能なので忘れないようにしよう。


この、3発目をガードして、


トーキックで反撃だ。

豹の構えは強力な下段攻撃と中段攻撃がある非常に強い構えだ。おまけに構えの姿勢が非常に低いため、上段攻撃をスカすという能力も持っている。幸い、いきなり豹の構えになれるのは、龍声中段脚からしかないので、龍声中段脚3発目からの構えだけはつぶせるようにしておきたい。
それと、先ほども蛇の構えのところで語ったように、蛇の構えの技からも豹の構えに移行することができる。しかし、豹の構えに移行できるのは、蛇突連撃を3発出さないと豹の構えには移行できないので、3発目の下段攻撃はできるだけガードできるようにしておこう。
豹の構えからの技で注意したいのが、豹双爪と豹手。
豹双爪（豹の構え中にLP RK）が下段攻撃で、豹手（豹の構え中にRP）が中段攻撃なのだが、どちらかと言えば豹双爪のほうが怖いので下段ガードはしっかりしよう。
離れた位置で豹の構えをとっていたら、なるべく近寄らないようにしたほうがいい。さわらぬ神に祟りなしといったところだ。
虎の構えは豹の構えと同じく、中段と下段攻撃をもっているのだが、龍声中段脚から以外は、ほとんどこの構えになることはない。龍の構えからも派生することができるのだが、龍の構え自体あまり使わない構えなので、あまり気にしなくても大丈夫だ。
虎の構えをとられてしまったら、中段と下段の2択なのでどうしようもないが、豹の構えほど技の判定が強くはないので、つぶせることもできるが、無理に近寄る必要はない。それでも、下段攻撃のリーチが長いので、下段ガードはしっかりしておこう。
各構えからの攻撃は、覚えるしかないが、なるべく構えの時点でつぶせるようにするのがベストだ。
ちなみに、『寝て』ばかりのレイには付き合わず、近寄らないことをオススメしたい。



吼えろ!牙をむけ!
闘いの中で獣の血は覚醒する。
Yugo
Alice
Greg
Gado
Bakuryu
Fox
Long
Mitsuko
BLOODY ROAR
HYPER BEAST DUEL
ブラッディロア
株式会社 エイティング
〒144 東京都大田区西蒲田7-32-2 北原ビル4,5F
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
株式会社 ライジング
ライジングホームページ http://WWW. RAIZING. CO. JP/
開発スタッフ募集中
詳しくは、電話にて（株式会社ライジング TEL 03-5711-8188まで）お問い合わせください
©EIGHTING/RAIZING 1997 ©1997 HUDSON SOFT
ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA

CONTENTS

GAMEST

VIDEO GAME MAGZINE・No.197
7.30 July 1997

どこまでもついていく アノ原稿をこの手に掴むまで…

標的発見ロックオン！ 猛追撃ニューゲーム

あきらめません刷るまでは 凸版色校大作戦

不可能を可能にしてみせろ ミラクル攻略

イベントリポート

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

表紙の裏を取れ！出張版

橋げたで稽古をしている男が二人。
「なんか焼きそばパンが食いたいなぁ…」
京が聞こえるように呟いた。
「ちーっす！ガッテン承知之助！」
真吾は3軒ほどパン屋を駆け回り、ついにGET！
そこへ俺が突然現れた！
「そのまま、死ねぇ！」
間一髪でかわせたが、焼きそばパンが餌食に!!
「くくくくく、あーっはっはっは！」

「遅い！」
食い物の恨みは恐ろしい。京と俺の対決は、焼きそばパンの因縁も含まれる。のかなぁ？
今回の表紙はK.O.F`97のストーリーと基本的に関係ありません。念のため。



掲載広告ご案内

表紙：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」
イラストbｙ藤原ひさし
表紙写真：「LE MANS24」



大会無事終了

今回からはストⅢの核心であるブロッキングについて深く掘り下げていくぞ!!

ガードと"くらい"は違う 連続ガードとは?

ブロッキングをする上で知っておくと非常にためになる要素だ。

担当：MVP

大会が終了した。一部の人かと思っていたブロッキング使用者が実はかなり多く、正直ストⅢをやり込んでいると思われた。

そこで今号のストⅢの記事内容はすべてブロッキングについて進めていきたい。より深くストⅢを知ろうという人たちや、これからブロッキングを本格的に戦法に組み入れていこうという人。ブロッキングの入力ということではなくて、より実戦的にブロッキングを狙っていく知識を、これから始まる記事から十分に理解してモノにしていってほしい。

やみくもにブロッキングを狙うのではなくて、理論的にブロッキングを使っていくというのが狙いである。

そのためにはまず初めに知らないといけないのがガードである。

●ガードできる

＝

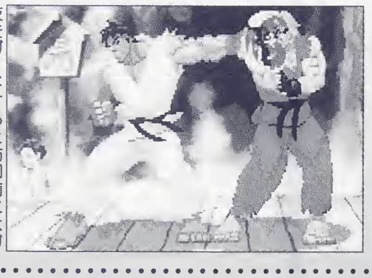
●ブロッキングが可能

というのをより掘り下げて見ていこう。

硬直、のけぞりを理解しよう

普通、格闘ゲームの場合、相手が出した技をガードしたときに、ガード硬直というものが防御側に起こる。

これはなぜ起こるのか?それはガード硬直がないとガード後に一瞬で反撃できてしまうため、技を出したほうはその技のスキにくらってしまうからだ。



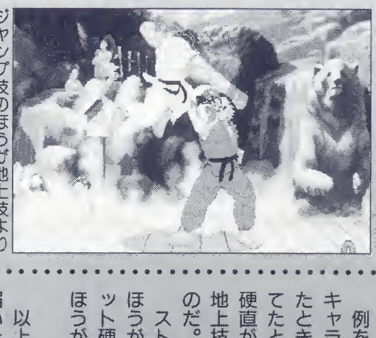
技をガードすると防御前にはガード硬直が発生する。

つまりガード硬直が少なければ少ないほど、技を出した側が不利になりやすいわけである。逆にガード硬直が長ければ長いほど、どんどん技を出して「固めやすい」といえるだろう。

さて、ストⅢの場合を見てみよう。多くの格闘ゲームは弱攻撃なら弱攻撃でガード硬直を設定、強攻撃なら強攻撃でガード硬直を設定。といった感じになっており、ガード硬直の時間は大きくわけて数種類、というのがほとんどだ。

しかしストⅢの場合はまったく違い、

●すべての技にガード硬直が個々に設定されている



ジャンプ技のほうが地上技よりもガード硬直が長い。

見た目ではわかりにくいかも知れないが、同じ強攻撃でも(例えば大Pだとしよう)、ジャンプ大Pをガードさせたときの相手のガード硬直時間と、立ち大Pを相手にガードさせたときのガード硬直時間は違う。この場合はジャンプ大Pをガードさせたときのほうが相手のガード硬直時間が長い。ストⅢでは地上技よりもジャンプ技のほうが全般的に相手のガード硬直時間が長いのだ。このことは頭の片隅に覚えておいてもらいたい。

次にのけぞりについて見てみよう。

ガード硬直と同じように、相手に技をくらわせたときにはヒット硬直(のけぞり)というものが存在する。相手はのけぞっている間は無防備状態となり、攻撃側はキャンセルをかけたり目押しをすること等で連続技を作ったりすることが可能だ。

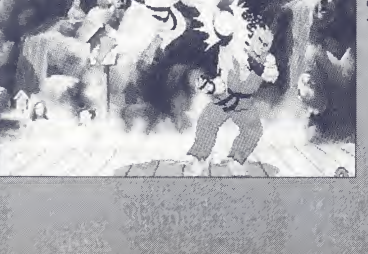
このヒット硬直というのは時間が長ければ長いほど次の攻撃がつなげやすく、短いと連続技を作りにくいということになる。

ストⅢの場合においても同様に、このヒット硬直があり、すべての技に各々設定されている。

例をあげるのならば、同じキャラでも大Pを相手に当てたときと、ジャンプ大Kを当てたときでは、相手のヒット硬直が違う。つまりその後の地上技のつなげやすさが違うのだ。

ストⅢではジャンプ大Pのほうがジャンプ大KよりもヒットΘ硬直が長いので、大Pのほうがつなげやすいのである。

以上のように、技が相手に届いた場合、ガードされたのならガード硬直が、ヒットしたのならヒット硬直が存在するのである。



ヒット硬直も技によって違う。

連続ガードを知ろう

では次の段階に入ろう。先ほど説明したガード硬直に関するものだ。

防御側に視点を移してみると、相手の技をガードしたときにはガード硬直が発生するので、自分はガードポーズのまま固まる。

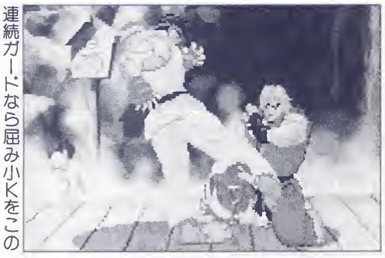
ここで相手がガードポーズ中に次の技を出してきたらどうなるのであろうか？

これが連続ガードである。防御側のガード硬直中に次の技が重なった場合、防御側は次の技もガードしてしまう。

防御にできることは立つかしゃがむか、だけである。

連続ガードの特徴はレバーがどこにあってもいいということ。

相手が立ち、しゃがみ両方でガードする可能な技を出してきたときは8方向どこにレバー入力していても勝手にガードしてくれる。



連続ガードなら屈み小Kをこの場合◆でもガード可能だ。

相手が立ちガードできない下段技を出してきたときは、レバーは下要素方向（◆、◆、◆）ならばどこでもいいのだ。

このように連続ガード中はレバーは相手方向に入れてもガードしてくれる。

ただしこの連続ガード中はブロッキングができないのだ。つまり初段にブロッキングをかけないといけないというわけである。

連続ガードさせる利点

レバーがどの方向に入ってもガードできてしまう連続ガード、果たして攻撃側に利点はあるのか？

例えばリュウでジャンプ大K→立ち小Kとやってこれが連続ガードになったとしよう。防御側は地上技にブロッキングをかけ反撃で大ダメージを狙った場合、ジャンプ攻撃の次の地上技にブロッキングを狙うのがベスト。

だがここで立ち小Kが連続ガードとなると防御側はブロッキングが不可能となる。

しかもこの後、リープか下段の2択にちょうどいい間合いとなるのだ。

このように連続ガードは使い方で対ブロッキング用戦法となるのである。



連続ガードならブロッキングされないぞ。活用しよう。

連続技と連続ガード

攻撃が相手にヒットした場合、相手のヒット硬直中に次の打撃が間に合えば連続技となる。

では、もし同じ行動がガードされた場合、相手は連続ガードになるのだろうか？

●答えは「否」である。

連続技と連続ガードはまったくの別物で一言で連続技といっても、その中に連続ガードになるものとならないものがあるのだ。

先ほど例に挙げたリュウのジャンプ大K→立ち小Kでもそれはあてはまり、ジャンプ大Kをやや低目で出したときと高目で出したときでは、ヒットしていればどちらも連続技になるが、ジャンプ大Kをガードされたときに低目だったときは連続ガードとなる。だが、高目だったときは連続ガードとはならない。連続技イコール連続ガードとはいえないのだ。



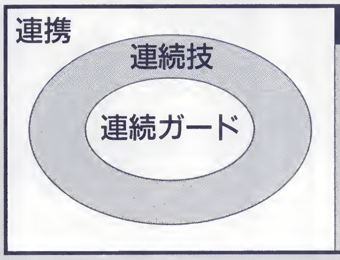
連続技だからといって連続ガードになるとは限らない。

これは一番最初に述べたガード硬直とヒット硬直に起因している。

ストⅢではガード硬直のほうが、ヒット硬直よりも短いのである。

つまり連続ガードになる技の組み合わせならば、絶対に連続技になるということだ。まとめると表①のようになる。

表① 連続技と連続ガードの関係



入れ得なブロッキング

次は、この連続技と連続ガードの関係に、ブロッキングを混ぜて考えてみよう。

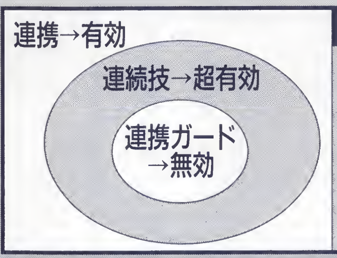
連続ガード中はブロッキング入力は受け付けてもらえない。しかし、連続ガードにならない連続技ならば…そう、ブロッキングが可能なのである。

先ほどの連続ガードさせる利点のところで述べたように、例えばジャンプ大K→立ち小Kときたとき、もしも立ち小Kが連続ガードとなっていたならば、ブロッキング可能となり、地上で反撃するので大ダメージが与えられるのだ。

しかも、もしもこのジャンプ大K→立ち小Kが連続ガードだった場合。ブロッキング入力をしても別にレバーがどこに入っていようともガードになるのだ。

つまり連続ガードでなければブロッキングが成立し、連続ガードならばガードが成立するのだ。こういう結果が出るのならば絶対にブロッキング入力をしておいたほうがいいに決まっているわけである。

表② ブロッキングがどれくらい有効か？



同じ技でも違うのだ

最後に小ネタを紹介しよう。それは最初に紹介したガード硬直に関するネタである。いぶきの旋は追加入力で3回まで出せる技であるが、この技はなんと小・中・大すべてのガード硬直が違う違うのである。

1度入力すると2段分、技が出るが、このとき1段目をガードした後レバーを離してみる。

すると中、大はガードをしてくれるが小だと2段目をくらってしまうのだ。

つまり中、大はガード硬直が長いので連続ガードとなるが、小はガード硬直が短いので連続技だが連続ガードにはならないのだ。つまりブロッキングが可能なわけ。

次に3段目まで出してみよう。

同じように2段目までガードした後、レバーを離すと今度は小、中はくらうが大はガードする。

つまり大は2段目、3段目ともに連続ガードとなるが、中は2段目のみが連続ガード。小にいたってはどれも連続ガードにならないのだ。

このように非常に細かく一つ一つの技にガード硬直が設定されていたのだ。



同じ旋でも…、



大ならすべて連続ガードになる。



小だと連続ガードにならないが、

具体的に見てみよう
こんな場面でブロッキングを狙ってみよう

怖がってばかりだと、一向にブロッキング技術は上がらないぞ。

担当:ネクロでしたか…、おめでとう。P・鈴木

怖がらずにレバーを前や下へ入れるんだ!!

ブロッキングのコマンドは・➡、・⬇（・はニュートラル）の2種類あるが、そのいずれも〝ガード方向ではない〟という理由から、怖くてとてもじゃないが使っていられない、そう思っている人は多いだろう。

しかし、実はそれは錯覚で、ブロッキングは、予想したよりもずっとリスクが小さい（そしてガードを続けるよりも見返りが大きい）行動だったのである。これから理由を述べていくので、ブロッキングに対する、古い固定観念は捨て去ってしまおう。

理由は簡単 スキがないのだ

結論から言ってしまうと、**「ブロッキングによってスキが生じることはない」**から強いのである。

(1)ブロッキングをする前の予備動作（スキ）がほぼない

(2)ブロッキング待ち受け時間中であっても、他の動作、行動をとることが可能

(1)ブロッキング入力における「攻撃をくらってしまう恐れがある」時間というのは、レバーをニュートラルに入れた一瞬の間だけ。この瞬間を狙って技を当てるのは、実際問題としてほぼ不可能。

相手の連携に対してブロッキングを狙う場合は、ガード硬直中にレバーをニュートラルに入れればいいので、この場合スキはないのである。

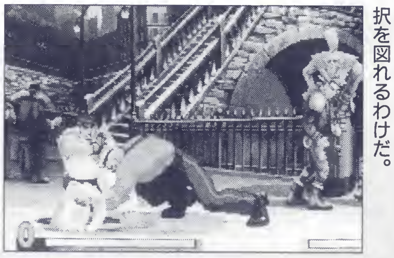


ガード方向にレバーを入れてなくても、攻撃はくらわないぞ。

―ガードとの比較―

ガードをするまでのスキはない。よって同レベルだ。

(2)ブロッキング入力をした後であっても、すぐに次の行動に移ることができる。技を出したり、ジャンプしたり、ガードしたり…。これらの別の行動をとるまでのスキも存在しない。スムーズに次の選択を図れるわけだ。


嫌な間があいたらガードに移って安全を確保できる。

―ガードとの比較―

ガード方向にレバーを入れても、すぐに別の行動をとることは可能。つまりブロッキングと同レベルだ。

(3)ブロッキングに成功した後は絶対に有利な状況になる



相手が気絶した、と考えれば簡単かな。

ブロッキングに成功した場合、カコンという音と共に画面が青く光る。この後は相手に反撃を加えることが可能になる（このあたりのことは、次のコーナーを見てもらいたい）。この反撃できる、という点はとてもおいしい。

―ガードとの比較―

ガードした後は、ある特定の技しか反撃できない。ほぼすべての技に対し、〝ガード後の反撃〟以上のダメージが与えられるブロッキングのほうが効率がいい。

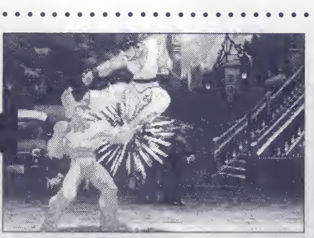
でもブロッキングは2つ使い分けが必要じゃ…

レバー➡と⬇の2種類を使い分けないといけないのは面倒くさい、難しい、そう思っている人はいないかな?

実はガードも中段ガード（⬅）と下段ガード（⬋）の2種類がある。だがおそらく、この2種類は自然に使い分けているはず。



地上で足払いを出してきたら⬇ブロッキング。


相手がジャンプ攻撃してきたら➡ブロッキング。

単純な話、君はブロッキングというコマンドに慣れていないのだ。ちょっと意識すれば、そのうち余裕で➡と⬇の使い分けもできるだろう。

ストⅢの世界でも、今のところ下段技が多く使われているので、必然的に⬇ブロッキングの回数も増えるはずだ。

「ガードできるポイントはブロッキングできるポイントでもある（連続ガードは除く）」この精神で闘ってみよう。

ピンポイントブロッキングのススメ

ピンポイントブロッキングとは、ブロッキング入力を一瞬行った後に、すぐ次の行動に移るというものである。これがなかなか強い。

例として、ネクロの立ち中P→立ち中Kの中Kにブロッキングをしようとしてレバーを⬇に入れたが、技を出してこなかった。すかさずレバーを⬋にずらしてガードに移れば、ネクロの立ち大Pや大Kに対してガードできるわけだ。ブロッキング成功か、ガード成功の2択なら悪い行動ではないと思う。これがブロッキング→ガードだ。

他の応用ブロッキングも紹介しよう。

●ブロッキング→小技

ブロッキング入力をして、相手が出してくる技を予想する。もし予想したタイミングで技がこなかった場合は、出の早い技を出して相手の動きを止める。次ページからのキャラ別ポイント攻略とあわせて見れば、より確実だ。

●ブロッキング→リープ

レバーを1回⬇に入れて、一瞬待った後に再びレバー⬇+ボタンを押せば、ブロッキングからリープへ移れる。下段技を出してくると思ったときはこの選択が有効だ。〝一瞬待った後に〟というのがポイント。

●ブロッキング→ブロッキング

これについてはこの先の囲みをみてほしい。マニア向けのテクニックだ。


足払いのタイミングでレバーをニュートラルから⬇に入れる。


技がこなかったら、すかさずレバーをガード方向へ入れよう。

その技、いただきます
ブロッキングを狙える おすすめのポイント

その場面で相手がとる行動がわかっていれば、比較的安全にブロッキングできる。

ただやみくもに入力してもダメ

ブロッキングの強さがわかったら、次はどこでブロッキングを狙うかだ。

基本的にポイントは2つ。

(A)連続ガードに近いタイミングで攻撃連携をしてきたが、ブロッキングで割り込むことができるポイント

(B)（中段 or 投げ）と下段技での2択をかけることができない、すなわち下段あるいは上下段（しゃがんでも立ってもがーどできる）しか出すことができないポイント

解説しよう。(A)は主にキャンセル必殺技・遅めのタイミングのTCに対してのもの。

これはほとんどの場合が、ブロッキング成功か連続ガードになる（ブロッキング入力失敗は対象外）つまり身の安全は保証されつつ反撃のチャンスが用意されているわけだ。



例えば、この連携。一見連続ガードに思えるが…。

利用しない手はないだろう。

(B)は、「この状況ならば下ガードしていれば安全」という場面で、ガードの代わりにブロッキングを仕込んでおくというものだ。中段がくる恐れのない場面なので、ブロッキングを気にせずにブロッキングに専念することができる。

余裕のある場面でブロッキングを狙うところから始めてみよう。

とりあえず全キャラにおいて簡単な連携を挙げてみた。参考にしてみよう。



できるんですよ、ブロッキングが。知った者勝ち。

全キャラ共通

●跳び込み→地上からの固め

☆狙うポイントはここだ！

・ジャンプ攻撃

これは基本中の基本となる部分だ。相手が何も考えずに跳び込んできたら、次の手順で対抗してみよう。

(1)相手がジャンプ攻撃を出してくるタイミングに合わせて➡ブロッキングを狙う

(2)相手がまんまと技を出してきたら、ブロッキング成功。反撃を加えよう

(3)相手が技を出さずに着地してきた場合は、着地際を狙って投げを決める

この動きが上手になれば、相手の跳び込みは怖くなくなる。もう「僕のキャラ対空なくて勝てない」なんてことはなくなるぞ。CPU戦で練習してみよう。

あっ跳び込んできた！あわてないでレバーを➡へ。





カコン！やりましたね。適当な技で返しちゃおう。



相手が技を出さず着地したら投げを狙おう。

ショーン エレナ

○ショーン

・立ち中P→足払い or 立ち大K

☆狙うポイントはここだ！

足払い or 立ち大K

○エレナ

・屈み小K→各種足払い

☆狙うポイントはここだ！

各種足払い

ショーン・エレナ共に、分類は、Bタイプ。少し離れた間合いで狙ってみよう。

ショーンはリープの性能がいぶきクラスの高水準。かなり近い間合いからリープを出しても、反撃ができない。なので、ブロッキングを狙うときは少し離れてからにしよう。近い間合いでのブロッキングは初心者には薦めない。

エレナは離れた間合いでも➡中Pがあるが、この技に合わせてジャンプすれば大ダメージが狙えるので、⬇ブロッキングメインでいいはずだ。

ユン&ヤン

・大足払い→ジャンプ or 絶招歩法

☆狙うポイントはここだ！

絶招歩法

大足払いを出してきた後の選択はかなり少ない。雷撃蹴を出すためにジャンプするか、不意打ちに必殺技を出すか。

この場面では（練習の意味も含めて）、とりあえず⬇ブロッキングを狙ってみよう。

慣れてきたら、中足払い→大足払いも狙ってブロッキングしてみよう。

・TC（中P→大P→虎撲子）

☆狙うポイントはここだ！

（大P）虎撲子

ユン&ヤンのTCも、ある程度までの時間なら遅らせつつ出すことができる。ガード硬直はとけるが、ヒット時は連続技になる、というタイミングで出された場合はブロッキングしてみよう。技を出すと潰されてしまうぞ。

リュウ ケン

○リュウ

・屈み小K×2→屈み大K or 立ち大K

○ケン

・屈み小K×2→屈み中K→キャンセル波動拳

☆狙うポイントはここだ！

屈みK×2の後の攻撃

リュウとケンは、似たような連携を使ってくる。当然ブロッキングするポイントもほぼ同じだ。

小足払い2回は、連続ガードになっていることもあるので、無理してブロッキングは狙わないこと。リープを出される危険性もあるぞ。

やはり安全に、その後の攻撃に対してブロッキングを仕掛けてみるといい。小K2発の後にリープを出してきても、リープは届かないからだ。

ケンの場合は、足払いからの波動拳が連続ガードにならないことがあるので、とりあえずブロッキングを狙おう。



このあたりの間合いで小足払いをガードしたら



次の攻撃にカコン！っとね。

同様にリュウの中足払い→足刀も連続ガードにならない。

・ジャンプ攻撃→足払い

足払いを狙ってみよう。この間合いからリープを出すのは、リュウ、ケンにとって不利だからだ。

ダッドリー

・TC（中K→大K）→屈み小K or 屈み中P

☆狙うポイントはここだ！

屈み小K、屈み中P

ダッドリーの中K→大Kに苦しい思いをしている人は多いだろう。そこで使ってみてほしいのが、ブロッキング→小技割り込み。説明しよう。

TCをガードした後に、とりあえず⬇ブロッキングを入力する。もしここでダッドリーが技を出してきたら反撃だ。

そして、⬇に入力した一瞬後に出の早い小技を出す。これは、中段技の➡大Kを潰すためのものだ。こうすることで、出の早い下段にも、中段攻撃にも対処することができる。ピンポイントの一例だ。

屈み中Pからの立ち大Pもブロッキングが狙えるが、ダッキング投げには注意したい。


ピンポイントは難しい、という人は、中K→大Kの後に、


⬇ブロッキングを仕掛けておくだけでもいい。

アレックス

・立ち小K連発

☆狙うポイントはここだ！

立ち小Kの2発目以降

アレックスに立ち小Kを連発されて固められてしまうことは結構頻繁にある。この小K連発は連続ガードではないので、タイミングさえ合わせられれば、ブロッキングはそう難しい内容ではない。ただし、アレックスのパワーボムの間合い内のときは、やみくもにブロッキングを入れてはいけないぞ。投げは痛い。

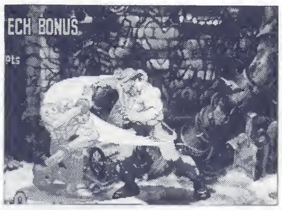
また、リープのリーチが長い点も注意が必要。だいたい立ち中Kがギリギリ届く間合いのみ、⬇で安定できる。

・立ち中P or K→F・チョップ

☆狙うポイントはここだ！

F・チョップ（小、中、大すべて）


一発狙いで連続技を仕掛けてきたら、タイミングを合わせて、



取る。連続ガードではない。量をこなせば慣れてくる。

ネクロ

・小攻撃→中K

・TC（小K→中P）→中K

☆狙うポイントはここだ！

中K

リーチにものをいわせるネクロに対して負けることが多い人は、ブロッキング能力を上げてみることを薦める。

ネクロのリーチの長い攻撃のほとんどが上下段なので、➡でも⬇でもブロッキングを成功させることができる。つまり反撃しやすいわけだ。とりあえずは中Pや中Kを出してやすいタイミング、連携を覚えれば苦戦はしないはず。

・ドリル→TC（小K→中P）

ドリルは2段技だが、2段目が連続ガードにならないときがある。

また、着地後の地上技も連続ガードにはまずならない。TCの後にもチャンスがある。どこでも狙えるね。


ドリル2段目のタイミングで➡着地後の小技に⬇で立ち向かう。


さらにはTCの後の中Kに対しても狙うチャンスが。

いぶき

・旋

☆狙うポイントはここだ！

2、3発目の蹴り

小ならば2発目の蹴りに、中や大であっても3発目の蹴り（出してくれれば）にブロッキングが狙える。連続ガードではないパターンだ。中Pからキャンセル旋を使ってくる相手には特に狙っていく価値が高い。中Pから小の旋以外は連続ガードにならないからだ。ただし、いぶきには雷打という、対ブロッキング用の技を持っているので、ブロッキングを出し続けるのは少々危険だ。ガードも使おう。

・TC（遠立ち中K→➡中K）

中Kは出るまでが遅いので、見てからでもブロッキングできる。立ち中Kを出されたら用心して、➡中Kを待とう。めくり中Kも狙いどころだ。


前号にある小ネタ（旋→小P）を使って固めてくる相手には…、


3発目の蹴りをブロッキングしてしまえ!!

オロ

・リープ→中足払い→通常技

☆狙うポイントはここだ！

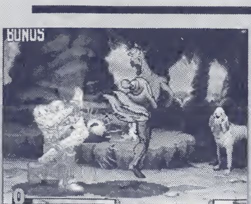
中足払いの後の通常技

オロはリープの性能がトップクラスの強さであるのに加え、ブロッキング不能技である仁王力も持っているため、近距離戦でブロッキングを狙うのは危険が伴う。無理はしないことだ。

となれば、ブロッキングを狙うのは中距離戦のときになる。密着の間合い以外のときは、中足払いをガードした後はリープも仁王力も届かない。このときオロが出してくる技は、立ち中K、立ち大K、屈み中Pあたりが多いはずだ。これらの技に対して⬇ブロッキングを狙えば、比較的ローリスクに反撃していくことができる。

夜行魂に対してブロッキングするのは評価がわかれる。


屈み中Kなどからの…、



リーチの長い技に狙いを合わせていこう。近距離時はガマン。

次号予告 上級者・マニア必見!!

さて、全キャラの初級ブロッキングポイントを急ぎ足で見てきたわけだが、これらのほとんどは連携に対するブロッキングを狙ったものだ。

だが、お互い技を出しあぐねているときに、相手が思いきって出してきた牽制技に対してブロッキングを狙うことは、難易度を考えて今回は除外した。

しかし！あるテクニックを使えば、いつ出してくるかわからない相手の単発技に対していきなりブロッキングすることも可能になるのだ。

そのテクとはボタンには手を触れずにレバーを、

➡・⬇・➡・⬇・（・はニュートラル）と連続でカクカク動かすというものだ。この動きが素早くできるようになれば、ガードの代わりにブロッキングを狙うことができるようになる。

➡ブロッキングは下段以外の攻撃に対してブロッキングを成功させることができる

⬇ブロッキングは中段以外、つまり下段でも中段でもない、上下段（立ってもしゃがんでもガードできる）技に対しては無敵の守りができるわけだ。

とりあえず詳しくは次号よりスタート。それまでCPU戦で⬇・➡…の修業だ。

それは遙かなる時の物語…
ブロッキング・ザ・ワールド

ブロッキングをすれば一方的に反撃できる…なぜ反撃できるのか?そんな疑問はこれで解消だ!

担当:ワイルダーKEI

なぜ人はリスクをおかしてまでブロッキングをするのか?

ブロッキング…それは人を魅了してやまない、甘美な麻薬とも言える存在である。一歩間違えば相手の攻撃をボコボコにくらうという状況に陥ってしまうが、一度狙ってブロッキングに成功してしまうと、瞬時にしてその虜にされてしまうのである。それはなぜなのだろうか…相手の攻撃をくらってしまうかもしれぬというのに…。

それは、ブロッキングをすれば、一方的に攻撃してきた相手に対して反撃できるからである。では、なぜ反撃できるのか?なぜならば、わずかの間だけ時を止めることができるからである。相手は動けないが自分だけは動ける…ブロッキングをすれば、こんなファンタスティックな世界を体験できるのだ。これはまさしく、ブロッキング・ザ・ワールドに違いない…。

しかし、ブロッキングに成功はしても、そのまま技を出せずに終わってしまうケースが多々見られる。そんな状況を改善しようというのが、今回の目的だ。

派閥は2つ

ブロッキングをしてからの反撃は、主に2つのタイプに分かれる。一つはブロッキングを見てから反応して、反撃する人。もう一つは、ブロッキングを確実にできると確信…つまり、成功することを信じて先読みし、決め打ちで技を出していく人だ。どちらが確実に反撃できるのか?と聞かれれば、明らかに、それは後者であろう。なぜならば、前者の場合は人の反応速度にも限界があり、技を出してもガードされてしまったりするからだ。さらに、ブロッキングした技が2段技の1段目だったりすると、反撃が間に合わずに2段目をくらってしまうという状況に陥る。要するに、時を止めていられる時間内に反撃しにくいというわけだ。

しかし、反応してからの反撃は、決してできないというわけではない。敢えてそれに挑戦してみるのもいいだろう。特に、ABSや前下入力を使う人は…。

止めていられる時間はどれくらい?

先ほどから時、時間といっているが、手っ取り早く言えば硬直時間のことだ。ブロッキングをすることによって相手を硬直させ、その硬直中の相手にこちらが技を叩き込むのが、ブロッキングというシステムなのだ。それを敢えて、「時を止める」という言い方にしている。

ならば、その相手を硬直させていられる…時を止めていられる時間はどれくらいなのだろうか?それを、フレームで表してみよう。

●相手の地上技を地上でブロッキングした場合

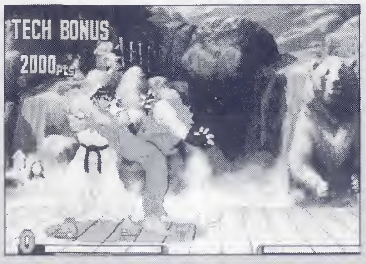
このとき、相手を硬直させていられる時間は22フレーム。ブロッキングをしてから技を出せるまで硬直時間は12フレームあるので、実際には22−12=10で確実に止めていられる時間は10フレームということになる。さらに、相手の出した技の戻るモーションもプラスされるので、10+α(出した技の硬直時間)と解釈することができる。

ゆえに、反撃を行うときは、10+αの間に、こちら側は技を出さなければならないということになる。

だが、これはあくまでも理論上の話。ここで、見てから反応して出せるか、決め打ちしていくかが重要になってくるのである。ここで、アレックスを例にとって話を進めていこう。



このときの硬直が12フレーム。



そして、自分だけが動ける時へと突入する。これで10フレームは確実に君のもの。



だから、一方的に反撃できるというわけだ。

アレックス側が相手の地上攻撃をブロッキングをして、中フラッシュチョップ(以下Fチョップと略す)→スーパーアーツ(以下SAと略す)を狙ったとしよう。

しかし、中Fチョップの攻撃判定が発生するまでには16フレームかかる。これは、ゆうに相手を止めていられる10フレームをオーバーしてしまっている。それでも、まだ攻撃判定が出るまでは6フレームかかる。もちろん、相手の技の硬直時間は6フレーム以上なければならない。

だが、これはブロッキングをしてから、すぐに中Fチョップを出せたときのお話。ブロッキングのモーションを見てから入力したのでは、明らかに間に合わないことがわかる。要するに、相手の攻撃を先読みして、決め打ちするしかないわけだ。



このときすでにコマンドの入力は開始されている。



これならば、相手が気づいたときにはすでに目の前にチョップが…。

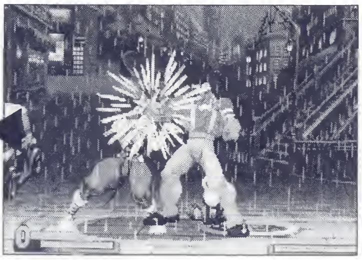
一応ブロッキング硬直の間もコマンド入力を受け付けてくれているので、そのときにコマンドが完成していれば、ブロッキング硬直が解けたと同時に技(この場合は中Fチョップ)が出せる。が、これはあくまでも例で、全部が全部ここまで難しくはない。今挙げた例はすさまじく難しい部類に属するので、気に病むことはない。

次に挙げる例はアレックスのときほど難しくはないが、限られた止めていられる時間内で技を出さなければならない。その限られた時間というのは、確実に止めていられる10フレームのことである。そういう状況になるときというのは、通常技の2段攻撃やSAの一発目を、ブロッキングしたときなどがそうだ。それと、ダッドリーのマシンガンブローやエレナの中 or 大スクラッチホイールなどの、多段系必殺技も含まれる。2段技の例を挙げればリュウの鎖骨割りや、いぶきの近距離立ち中パンチなどがそうで、SAならば投げ系と飛び道具以外の打撃系に限られる。

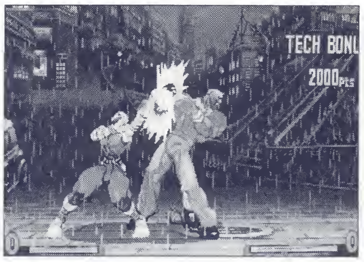
ここで、仮にいぶきの近距離立ち中パンチの1段目をブロッキングしたとしよう。普段であれば10フレーム+α(相手の出した技の硬直時間)になるのだが、この場合は+αがない。が、2段目が出るまでにも1フレームかかるので、止めていられる時間を正確に表せば10+1フレームということになる。ゆえに、この場合においては、11フレーム内で攻撃しなくてはならないのである。もちろん、この11フレームから自分の出す技の攻撃判定がでるまでの数フレームを差し引いたものとなる。

また、通常技キャンセル必

与えられた時は11フレーム。反撃が遅れると…、



結局2段目をくらうことになる。



殺技においても同様のことが言える。これも例にすれば、ケンが中足払い→波動拳を使い、こちらがその中足払いをブロッキングしたとする…そうすると、10＋波動拳が出るまでの12フレームで、計22フレームになる。が、必殺技やSAの1段目をブロッキングしたときなどは、2段目以降は普通にガードへと移行し、出し終えたあとの硬直を狙ったほうが無難だ。

●ジャンプ攻撃を地上でブロッキングした場合

この場合、ブロッキングした側のブロッキング硬直が12フレーム。された側が12フレーム。よって、12−12＝0で、



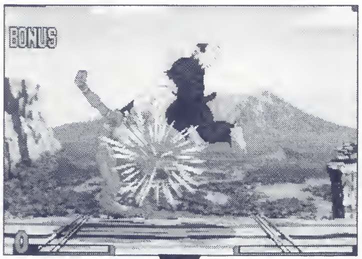
神龍拳は一段目をブロッキングしてもまだ無敵時間が継続しているので、ガードに移行したほうが無難。

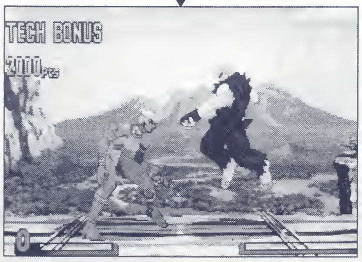
止めていられる時間は無い。が、相手は着地するまでは無防備なので、こちらは相手が着地する前に攻撃してもいいし、着地する瞬間を狙って地上で連続技を狙ってもいい。また、歩いて近づいて投げるという方法もある。

●相手の地上技を空中で前ブロッキングした場合

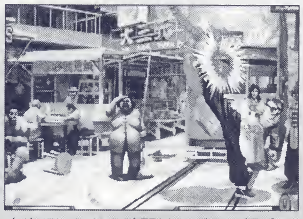
こちらのブロッキング硬直は変わらず12フレーム。された側の硬直は16フレームなので、16−12＝4で、4＋αと解釈できる。いずれにしろ短い時間であることには変わりないので、早めにボタンを押すようにしよう。着地する前に攻撃することを意識していれば、ブロッキングしただけという状況は避けられるだろう。

ジャンプ攻撃をブロッキングした場合は…、





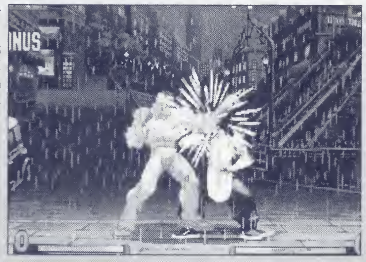
お互い同時に時が流れはじめる。が、相手の着地する瞬間を狙える。空中で落としてもいい。



止めていられる時間はわずか…相手の技が戻りきる前に攻撃だ！

光ったらボタンを押せ！

光ったら…というのは、ブロッキングしたときのあの青い光のこと。この光を確認したら、最初は反応が遅くてもいいからボタンを押して反撃しよう。できることならば、その出す技はキャンセルをかけることのできる通常技がいい。反撃できるようになったとき、今度はそこからキャンセルをかけて、必殺技やSAとつなげていく練習へと発展させることができるからだ。もちろん、通常技にこだわらず、ダイレクトに必殺技かSAを出してもいい。その中でも代表的なのがアレックスのパワーボムや、いぶきの雷打だ。とにかく、光ったと思ったらボタンを押す癖を付けよう。



青き光は「ボタンを押せ！」という信号だ!!

近距離でブロッキングしたときなどは、レバーを前か後ろへ入れながら小技以外のボタンを押すといい。投げ間合いに入っていれば投げることができるし、間合い外なら打撃技になってくれる。オロなどは典型的で、投げにならなければ相手を上方へ打ち上げる技となり、そこからキャンセルスーパージャンプをすれば空中で追い打ちすることができる。

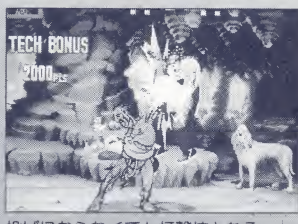
しかし、なかにはしゃがんでいる相手には当てにくい技がある。例えば、いぶきが立ち小PからTCを狙っても、次に出す立ち中Pの2段目が当たらない。だから、いぶきの場合ブロッキング後に出す技は、大雷打が安定と言える。

一応、ブロッキング後に出す技は表のほうにまとめておいたので、そちらのほうを参照してくれ。今からキャラ別で詳しく知りたい人は、ムックのほうを見てほしい。

表に書かれている近距離間合いというのは、出した技が近距離技になるくらい近い間合いだ。遠距離間合いというのは、ネクロの立ち大Pなどリーチの長い技以外のものが対象となる。ただ大Pとか中Kと表されているものは、すべて立ち技で、しゃがみ技には「しゃがみ小K」と書いてある。



このときにレバーを入れながら中Pボタンを押しておけば…、



投げにならなくても打撃技となる。

フレームって何だ！

フレームに関しては何回か説明しているが、わからない人のためにここでまた説明しようと思います。フレームというのは、アニメーションでいう動画の1コマ1コマのこと。この「コマ」を「フレーム」という言葉にゲームでは置き換えているんだ。口を開けたり閉じたりするにも、何枚かの絵を使って動いているように見せているよね？わかってくれたかな？

よく1フレーム60分の1秒ときくけど（実際にストⅢは60分の1秒、あれは1秒の間に60コマ（フレーム）使用されているからなんだ。だから、1フレームは60分の1秒と呼ばれている。ムックには技の一つ一つに攻撃判定が何コマ目に発生するのかすべて掲載されているので、そちらのほうも参考にしてみてくれ。もちろん、ゲーメストで使われている用語集にも載っているぞ。

ブロッキングしたあとはこの技を出しておこう表

キャラ名 ＼ ブロッキングした位置	近距離間合い	遠距離間合い	リープをブロッキングしたら	ジャンプ攻撃をブロッキングしたら
アレックス	パワーorハイパーボム,(近)中Ⓚ→小Fチョップ	(遠)立ち中Ⓚ	レバー前入れ中Ⓟ	レバー前入れ中Ⓟ
ユン&ヤン	Tコンボ→SA	Tコンボ→SA	着地狙いTコンボ→SA	着地狙いTコンボ→SA or中Ⓟ
リュウ	(近)大Ⓟ→中足刀蹴り	中足払い→波動拳	大Ⓟor大Ⓚ	昇龍拳,大Ⓚ
ケン	中足払い→波動拳orTコンボ→波動拳	中足払い→波動拳→SA	中足払い→波動拳→SA	中足払い→波動拳→SA
いぶき	雷打,小ⓅからのTコンボ	大足払いからのTコンボ	大Ⓚ	雷打
エレナ	小Ⓚ→Sホイール	ブレイブダンス,しゃがみ中Ⓚ	Sホイール	Sホイール
ネクロ	中Ⓚ	中Ⓚ	中Ⓚ	中Ⓟ→SファングorTフック,中Ⓚ→小ブラスト→SA
オロ	中Ⓚ→仁王力	立ち中Ⓚor大Ⓚ	立ち中Ⓚ	立ち中Ⓟor大Ⓚ
ショーン	(近)大Ⓚ→小タックル,中足払い→トルネード	大Ⓚ,タックル,トルネード	大Ⓚ	大Ⓚ
ダッドリー	中Ⓚ→大Ⓚ→しゃがみ小Ⓚ→Jアッパー	大Ⓟ→SA	大Ⓟ	中Ⓚ→大Ⓚor大Ⓟ

苦手キャラは、使ってみて弱点を知ろう

Virtua Fighter 3

©SEGA

いつまで経っても2択は2択
開幕大特集
＋小ネタ

今回の小ネタ、アキラ使いは要チェック!(してね)
試合の流れをつかむために超重要な開幕もよろしく。

担当：ちゃっきー

レディー・ゴーのかけ声とともに、緊張感が走る…のはVF2までのお話。VF3では、開始前から闘いが始まっているのだ。開始前にしゃがんだり、キャラによっては足位置を組み替えたり…。このほかにも、2との細かい違いは意外に重要。しっかりとチェックして開幕に備えたい。

開幕前にできること

開始前に立ったりしゃがんだりできること、これはもう誰もが知っていることと思う。この動作を軽く見ている人も多いと思うが…。

自分のほうはとりあえず置いといて、相手の動きは重要。立ちからしか出せない技、しゃがみからしか出せない技のことはもちろん、開幕にしゃがんでいるようなら、ダッシュしゃがみという選択肢が消えることも覚えておきたい。

そして、VF3から新たに加わった要素としてもうひとつ、開始前にレバー入力のみ先行入力ができるようになったことが挙げられる。これによって、入力に時間のかかる技（躍歩頂肘、ダッシュハンマーほか）も開始後すぐに出せるようになった。キャラによっては強力な技もあり、かなり重要な要素となっている。

ジャッキー使いの方々へ…

開始前に足位置の組み替えができるのは、ジャッキーの特権。さて、どちら側から始めるのがいいのだろうか。

基本的には、逆位置からスタートするのがいい。肘の判定が強くなること、ビートナックルからのコンボが入りやすくなることなどが主な理由。特に、対重量級などは肘の判定が強くなることが超重要。若干ではあるが、投げられにくくなるのもいい感じだ。

ただ、自分のスタイルとも相談したいところ。投げを主体に闘う人なら、正位置のほうがオススメだ。

今回の小ネタ アキラ新コンボ

アンジュレーション、そして壁。様々な可能性を秘めた新要素の中、VF3の空中コンボは開発されてきた。しかし発売から早10カ月。さすがにそのすべての可能性が試し尽くされたかに見えたが…。

いやいやいや、あるもんですねぇ～。というワケで、アキラの新コンボを紹介しましょう。

順歩翻胯↓
ダッシュ独歩頂膝↓
右端脚↓
修羅覇王靠華山

すべてヒットすれば、ダメージは6割強。すさまじい威力だ。独歩頂膝からの右端脚を超早め先行入力で行うところがポイント。独歩右端というコンビネーション技のような感じで入力しよう。すると、右端脚が通常の浮きよりも高くなり、独歩で浮いた相手をもう一度浮かせ直すことができるのだ。どうやらこれは、崩し中の"通常よりも高く浮かせる右端脚"の判定が残っていることが要因のようだ。

平地の場合、最後の修羅覇王靠華山はパイと葵にしか入らない。ほかのキャラには、ディレイの連環腿（アキラまで）、独歩（ウルフまで）、鉄山（ジェフリー）などを使い分けていこう。

独歩は右端に比べ射程が若干長いため、ダッシュの距離は右端より少し短めでいい。ベストのタイミングで出してやれば回復もかなり難しく、右端よりも決まる確率が高いことも長所のひとつである。



順歩翻胯からダッシュ独歩。このときに先行で⇨⇨Kを入力。



すると、右端の浮きが…高い！対パイ・葵なら、修羅覇王まで。

開幕、イマイチ読み勝てない人に

どうも開幕の読み合いがヘタで…という人に、オススメ選択肢を2、3紹介しよう。

まずは開幕ダッシュ投げ。エスケープや立ちガードを読んでいきなり決めれば、相手の精神的ショックもデカイはず。投げスカリに打撃技をくらってもカウンターにはならないので、実はリスクが少ないこともポイントだ。

ただし、ラウ・アキラ・ジャッキーにはキツイかも。ラウには飛燕転身掌、アキラには馬歩衝靠からのコンボ、ジャッキーにはコンボエルボースピンといった具合に、ノーマルヒットで減らせる大技があるからだ。

あとは、堅い選択肢をふたつ。ひとつ目は、開幕しゃがみからスタート、ゆっくり立ち上がる（ガード）という選択肢。いわゆるファジー状態となり、中段はガードでき、投げも回避できる。

もうひとつはバックダッシュ。セコいようにも思えるが、スカしから叩き込める大技を持っているキャラ（飛燕転身掌、レバー前入れコンボエルボースピンなど）なら、選択肢のひとつに持っておきたい。



開幕ダッシュ投げ。決まれば試合の流れもつかめるはず（?）。

VF3研究部部活動 ～第2回～
今回のお題 よろけ

今回のテーマは"よろけ"。簡単なようで簡単じゃないこのシステムを追求してみましょう。

VF2から継承された"よろけ"のシステム。一見変わっていないように見えて、実は細かい部分が微妙に変化していたりする。そして、その"細かい部分"が、実戦ではかなり重要だったりするのだ。気づかぬうちに活用している新・よろけシステムを、もう一度見直してみよう。

ろになって何が変わったのか

まずは、何が変わったのかを考えてみよう。

①よろけ時間の変更

まず第1に、よろけ時間が変更されたこと。各種肘系のよろけは、かなり時間が短くなっている。まったく回復作業をしなかった場合でも、発生の遅い技は入らない。ジャッキーの肘を例に取ってみると、VF2（2・1）の場合、回復しないとニーキック（発生15フレーム）やサイドフックキック（発生17フレーム）などまでがよろけ中に入ったが、VF3ではせいぜい肘（発生11フレーム）どまり。

これに対し、中段蹴り系のよろけ時間は長く設定されている。こちらの場合、VF2時代とほとんど変わっていない。回復を怠ると、様々な技が入ってしまう。

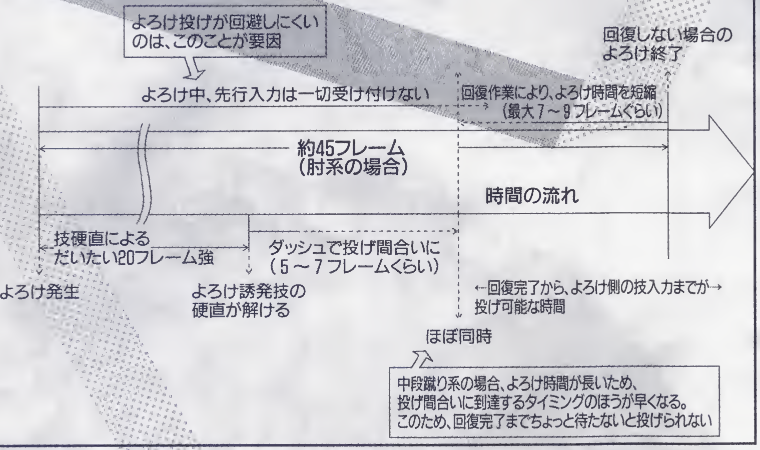
よろけ中に中段攻撃がヒットすると、通常浮かない技でも浮いてしまうのも同じだ。

②投げが入りやすい？

ふたつ目は、投げが入りやすくなったこと。VF2では、回復を捨ててレバーを下方向に入れっぱなしにしておけば、よろけ状態がとけた瞬間にしゃがみ状態になり、そこに投げを決めるのはほとんど不可能であった。

しかし、VF3ではこの方法は通用しない。いくらレバーを下に入れておいても、よろけがとけた瞬間は立ち状態。そこから通常と同じしゃがみ動作（しゃがむまで10フレーム）がスタートするのだ。

よろけ回復と、ダッシュ投げの関係



実戦での読み合い

よろけた側が、レバガチャ&ボタン連打で回復という作業ができるのは、VF2から変わっていないこと。この回復作業によりよろけ時間を短縮させることができ、よろけ中に打撃技をくらうのを防ぐことができる。

しかし、どんなに回復が早かったとしても、よろけた側の不利が無くなることはない。つまり、よろけさせた側が先に動けるという事実は変えようがないということ。

そして、よろけ時間が終わった瞬間に投げられ判定が発生。よって回復した瞬間に相手が投げにきている場合、一方的に投げられてしまうことになる。しかも、よろけ中は一切先行入力を受け付けていないため、よろけた側は回復した瞬間に技を出すことは難しく、事実上、相手が投げを入れられる時間というのは結構長いことになる。

そして、相手がダッシュ投げにこられるタイミングよりも先に回復作業を終わらせることは、まず不可能。よって、投げられることを阻止したければ、回復が完了する時間をずらすしかないことになる。

しかし、回復によって短縮される時間はさほど長くはない（せいぜい7～9フレームくらいか）。どうしても投げられたくないのなら、"回復しない"しかない。

しかし、もし投げを回避しようと回復しなかったとしても、相手がそのタイミングに合わせて投げにくれば、当然投げられてしまう。もちろん先に紹介したとおり、一部の打撃技をよろけ中にくらうことにもなるというワケだ。

回復するのか、しないのか。打撃か投げか。そして、その投げはどの投げなのか。それが、よろけ後の攻防のすべてである。

実戦での選択肢

それでは、実戦の中でのよろけを考えていこう。よろけさせたほうは、そのチャンスを最大限に活用したい。対するよろけた側は、どうにかしてこのピンチを乗り切りたい…。双方の観点から、選択肢を練ってみよう。

よろけさせた側のオススメ選択肢

よろけさせた側の選択肢は、自由度が高い。よろけ回復を狙った最速ダッシュ投げが主要ではあるが、暴れを狙って中段下段の2択をかけていってもいいだろう。

中級者以上に対して有効なのが、少しダッシュしてからの打撃。よろけ回復しながら相手の動きを見、ダッシュを見たら投げ抜けを入れるという相手に超有効である。特にアキラ、ラウのように、投げスカリに合わせる強力な技を持っているキャラや、ジャッキー、サラのように投げの種類が少ないキャラにオススメしたい。ただし、ダッシュ時間を長くしすぎて"投げ抜け投げ"をくらわないように。

回復しない相手に対して有効な技を持っているキャラは、それも選択肢のひとつに持っておきたい。最近では投げ警戒し、わざと回復しない人も増えているからだ。ジャッキーの肘よろけ→前入れコンボエルボースピンや、ラウの中段キックよろけ→斜下掌などは、その最たる例である。

よろけた側のオススメ選択肢

よろけた側は、ぜひともキャラ別の対応を模索してほしいところ。キャラ別のオススメ選択肢は、表を参照してほしい。絶対ではなく、あくまでオススメだが…。

よろけさせられたときの、キャラ別オススメ対処法		
相手キャラ	対処	考察
アキラ	素早く回復し、すぐさま発生の早い技（肘や立ちP）で反撃。	崩撃やしゃがみダッシュ馬歩、撃歩などの怖い選択肢は、どれも出が遅くつぶしやすい。うまくいけば投げも…。
ジャッキー	立ちガードしながら回復、ダッシュを見たらニースト投げ抜け。	ダッシュからは、サディスティックが狙いにくい。転ばせる下段がないので、打撃に対しては立ちガードが安定。
サラ	回復なしで立ちガード、またはジャッキーと同じ選択肢。	回復しなくても、入る打撃はDジョイントぐらい。ダッシュからの投げで怖いのはライトニングニースマッシュだ。
ラウ	回復なし。地掃腿を見ながらガードできれば、かなりいい感じ。	肘または上段蹴り起きのよろけなら、回復なしでOK。中段蹴りのときは、斜下掌が怖いので回復しておこう。
パイ	回復し、近づく様子があったら投げ抜け。速いからキツイけど。	ダッシュしゃがみには敏感に反応しよう。空烈天鳳（投げ抜けは⇨P+G）警戒だ。回復して打撃もまあまあ。
カゲ	回復なし。龍尾閃警戒で、しゃがみガード主体がいい。	回復しなくても、くらう打撃は立ちPか肘ぐらいのもの。それよりも、最速ダッシュ投げのほうがぜんぜん怖い。
ウルフ	回復してしゃがみ下がりと、⇦P+Gでの投げ抜けの2択。	上段蹴り起きでのよろけ後は距離が遠く、しゃがみ下がりでショートショルダーをスカせる。投げはSSD警戒。
ジェフリー	蹴り起きでのよろけなら、回復してすぐ出の早い中段打撃か…。	はっきり言って、コレがオススメというものはない。完全2択なので、度胸と読みだけで対応しよう。
シュン	回復はしないほうがいいかも。打撃投げ抜けができればベストだが。	ダッシュを見たらP+G・⇦P+Gを入れるのもいい。打撃投げ抜けと複合できれば言うことないが…キツイか？
リオン	回復し、中段技による打撃投げ抜けがオススメ。⇨P+Gが中心。	ダッシュしゃがみからの登山翻車脚狙いが多いので、この選択肢。打撃投げ抜けで、投げスカリ狙いにも対応。
葵	リオンと同じ選択肢がいい。打撃でくるようなら対応を変えよう。	これまた、ダッシュしゃがみからの合気投げ狙いに対する選択肢。ただ、毎回これでいいというワケではないぞ。
鷹嵐	立ちガードで安定か？鷹嵐戦はよろけること自体少ないし…。	通常時の起き上がり上段をくらった場合は、よろけではない。鷹嵐側の投げが確定なので、投げ抜けかガードで。

JACKY BRYANT



最強の呼び声高いジャッキー。適当にやっていても強いけど、それじゃあチョット、ねえ。

電光より速く、カッコよく

強い、強いと言われるジャッキーだが、使っているほうからしてみると、イマイチ安定しない気もする。でも相手にするとイヤなキャラ…。

キャラ性能を最大限に生かせばまだまだ強くなる余地はあるはず。エルボースピンにローキック。そして投げ。それだけでもいいけれど、もうちょっと、なんか、ねえ。

最重要！エルボー後の攻防

エルボーがヒットしたのを見てスピンにつなぐ…。一言で言うと簡単そうに聞こえるが、意外と難しいもの。ガードされているのに出してしまったり、反応が遅れてスピンをガードされてしまったり…。肘がカウンターヒットやよろけならまだいいが、素当たり（投げモーションに当たったり）したときなどは相手のくらい硬化が短く、相当早い反応がないとキツい。その上高低差の関係で、エルボーがヒットしているのにも関わらず、スピンがスカるときもある。

よって、エルボー止めからの選択肢はジャッキーを使っていく上での最重要ポイントとなる。特にガードされたあとは、その後の選択肢ひとつで勝負が決まるといっても過言ではない。



肘からの選択肢。ここからの読み合いが、ジャッキーの命だ。

ガード後・ヒット後ともにコレがオススメ！というものはないが、当てたときのダメージやリスク、相手キャラなどを考え、慎重に選んでいきたい。

●よろけ後

よろけたあとは、最速のダッシュ投げ…といきたいところだが、ダッシュから即座に出せる投げはP＋Gを除くとニーストライクとネックブリーカーしかない。しかも後者はダメージが極端に低い。よろけ回復し、ダッシュを見たら⇦P＋Gでニーストを投げ抜け…とやられると非常に苦しい。そこで、ダッシュで近づき、投げと見せかけてエルボースピンへ、という選択肢を持っておきたい。しゃがむ相手にも効果が高いぞ。

●ヒット後

カウンターヒットなら、ジャッキー側がかなり有利。再度エルボーと投げの2択を仕掛けていこう。特に投げは超有効。連携を警戒し、固まりやすい局面である上、しゃがみも間に合わないのだ。ただし、カゲ・サラ・パイのみ、この2択を立ちPで止めることができるが…。

ノーマルヒットのときはジャッキー側やや不利となるが、見分けはつきにくい。まあ、ノーマルヒット自体あまりない（投げスカリにヒットしたときぐらい）ので、ヒットしたらカウンター、というつもりでもいいだろう。

●ガード後

確定の反撃技はないものの、ガードされたらやっぱりキケン。ワンパターンにならないよう、さまざまな選択肢を用意しておきたい。特に、キャラ別の対応は重要。ディレイスピンの頻度も相手によって変えていくべきだろう。馬歩衝靠の怖いアキラには少なめに、投げが怖くないサラには多めにとか…。

対戦中、一番のキーポイントとなるエルボーガード後の攻防。相手の対応を見て、冷静な判断が下せるようになりたい。



アキラにスピンキックをスカされた日にゃあ…死を覚悟せよ。

エルボー後の選択肢と、そのオススメ度

状況	選択肢	オススメ度	考察
よろけ後	ダッシュ投げ	◎	投げの種類が少ないので、ダッシュからの打撃も混ぜて。ネックは安定。
	コンボエルボー（レバー前入れ）	○	投げを警戒し、回復しない相手に。PKキャンセルにしてもいいかも。
	ダッシュしゃがみ	◎	様子見。投げスカリを見たら反撃を入れよう。しゃがみPで刻んでも可。
	ダッシュハンマー	○	回復後、しゃがむ相手は意外に多い。回復→打撃で暴れる相手には最適。
	ローキック	△	無難な選択肢ではあるが…。カウンターヒットすることは少ない。
ヒット後（カウンター）	ダッシュ投げ	◎	しゃがむ前に投げられる。つまり打撃以外では返されないってこと。
	エルボー（スピン）	○	打撃での反撃のほとんどをつぶせる。しゃがみ下がりでスカされるが…。
	立ちP（前入れ）コンボエルボー	○	下段での反撃以外つぶせる。ガードに堅い相手に対する刻みにもなる。
	ダッシュハンマー	○	しゃがみ下がりや遅めの打撃に勝つ。ビートナックルにしてもいいかも。
	ローキック	△	これまた遅めの打撃に勝つが、しゃがむ人も多く、ガードされやすい。
ガード後	ディレイスピン	△	多用は禁物だが、まったくないのにも問題あり。相手キャラによって…。
	立ちP（コンボエルボー）	○	投げのほか、遅めの中段にも勝つ。ハの字だと遠距離Pになりやすい。
	エルボー（スピン）	○	しゃがみPや、ジェフリーのローキックに勝つ。結構オススメな選択肢。
	立ちガードエスケープ	○	投げのダメージがでかいキャラには危険。スピンを警戒してくれれば…。
	ローキック	△	立ちPでの反撃にというよりは、遅い下段にカウンターを狙う意味で。

コンボエルボースピンを極めろ！

条件付きでコンボエルボースピンがつながることは、もうみなさんご存じのことと思う。復習までにもう一度その条件を確認しておくと、

①前入れの遠距離P始動
②アンジュが昇りでない

このふたつ。ただ、あまりに距離が遠すぎたりすると、これらの条件を満たしていてもつながらないことがある。



アキラステージのこんな小さなアンジュで入らなくなることも。

ギリギリ遠距離Pが出せる間合いから、スタート時の間合いぐらいまでを目安にしよう。

もちろん、レバー前入れでパンチを出しても近距離Pが出てしまってはダメ。微妙な間合いから出す場合には、遠距離Pが出ているか否かを見て判断し、もし近距離Pになってしまっていたら最後まで打ち切らずに途中で止めること。つながらないと、そのあとが怖いからね。

一番の狙い所は、もちろん返し技。立ちPの入るわずかなスキに全段叩き込めれば、相手の精神的ダメージも大きいハズ。ただ、その性質上ガード後に距離が離れる技でないとダメ。遠距離Pが出ないと何の意味もない。



チャンスは逃さず。ジェフリー戦、ジャッキー戦は特に重要。

使用頻度の高い技としては、ミドルヘルスタップ（ジェフリー）、ダッシュハンマー（ジャッキー）、燕子掌・連環虎燕掌（ラウ）など。マニアックなところでは、イリュージョンロー（サラ）とか…。これらをガードしたら、素早くレバーを前に入れ、コンボエルボースピンを叩き込もう。

〝ちょっと遠くでガードする〟という条件付きならほかにもたくさんある。立ちPが入る技をガードし、「ちょっと遠いな」と思ったら、トライしてみるといい。ちなみに穿脚冲掌（ラウ）やダブルアッパー（ジェフリー）などは、くらったあとでもイケるぞ。



ダブルアッパーは、くらったあともイケる。3発目が怖いけど。

ジャッキーの新・起き攻め

投げ技の種類が少ないため、起き攻めにイマイチ迫力のないジャッキー。「ガードされても投げ抜けすりゃいいや」くらいのつもりで上段蹴り起きをバンバン出されるとかなりイヤな感じだ。そこで、こんな相手にちょっと工夫をこらしてやろう。ここでもコンボエルボースピンが大活躍だ。

投げ確定の上段蹴り起き。相手コイツをガードしたら、相手としては投げ抜けを入れたくなるところ。ここですかさずバックステップ。投げスカりにレバー前入れコンボエルボースピンを叩き込んでやるのだ。もちろんこれは蹴り起きだけでなく投げ確定技ガード後ならいつでも狙える。当て身対策としても有効だぞ。

そんな方法はもう実戦投入しているって?じゃあこれはどうかな?

上段蹴り起きを読んだら1歩下がって立ちガード。蹴り起きをわざと先端でガードし、確定のコンボエルボースピンを叩き込む。何と言っても確定、というのがオイシイ。1回決めてやれば次からの読み合いも楽になることだろう。



わざと下がって先端をガード。すかさずレバーを前に入れて…。

勝率アップのワンポイント エルボースピンを返し技に

投げ技の種類が少ないジャッキー。しかもダメージの少ないジャッキー。しかもダメージの大きい2種類の投げの内、サディスティックハンギングニーのほうは抜けられると横投げが確定してしまう。

それだけに返し技で投げが入るものでも、エルボースピンが入るのなら迷わずそちらを使っていきたい。不確定要素の強い投げよりも、安定したダメージの見込めるエルボースピンを。ダウン攻撃まで含めれば、ダメージも投げと大差ないしね。



使用頻度の高いものぐらいは、しっかり覚えておきたいところ。

しゃがみPノーマルヒットからの選択肢

選択肢	考察
エルボー	基本連携。反応よく立ちPを出されると止められてしまう。重量級は止められない。
投げ	エルボーを警戒して固まる相手に。カウンターのときよりタイミングを遅らせないとダメ。
立ちP（前入れ）	中・上段による反撃をカウンターで止める。連携につなぐか、立ちPで止めておくか…。
エスケープ	反撃を避けつつ、様子見にもなる。毎回だといずれバレるが、非常に有効な連携である。

ジャッキーは刻みが重要 しゃがみPでGO!!

対策が確立されてきた今、バリエーションの多さが勝負の要となるジャッキー。基本戦術はだいたいマスターしたけれど、対応がうまい相手にはキツイというアナタ。しゃがみPを使ってみてはいかがだろうか。VF2ほどではないにしろ、使い方によってはまだまだ強力な武器となる。

立ちから出すよりも、しゃがみからのほうが発生が格段に早くなっているので、ダッシュしゃがみ→しゃがみPをワンセットと考え、自分から攻めていくときや、連携の途中に混ぜていく感じで使っていくといい。

しゃがみPがカウンターでヒットした場合（もちろん立ち状態に）、シビアだが投げが連続技になる。ローキックカウンターからより投げ抜けされにくく、マスターすれば大きな戦力になる。

ノーマルヒット時はほぼ五分。幸いジャッキーは、ライジングエルボーという性能のいい中段を持っているので、これと投げの2択を中心に、エスケープやレバー前入れPなどを織り交ぜていこう。

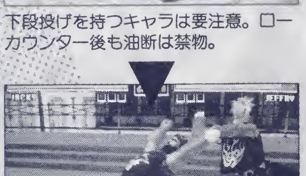
ガードされた際は、もちろん不利。強引に手を出すのは控え、エスケープやガードを中心に組み立てていきたい。

ローカウンター後も、油断は禁物

ローキックカウンターからの投げ。ジャッキー使いなら誰でも狙うものである。しかしこのとき、相手キャラが下段投げを持っていたら要注意。即座に下段投げを入力されると、投げ負けてしまう危険性があるのだ。こんなときには、下段投げを入力したのちに、下段投げの投げ抜けもしっかり入れておきたい。もちろん、こんなキャラ相手にローカウンター→打撃にいくのは御法度である。



下段投げを持つキャラは要注意。ローカウンター後も油断は禁物。



投げ入力後、保険として必ず下段投げ投げ抜けを入れておこう。

この技を見直す スピンヒールソード

使える技と使えない技の差が大きく、実用性を追求するとどうも華がなくなってしまいがちなジャッキー。このスピンヒールソードなども実用性の低い“華”のある技のひとつである。ジャッキーが唯一バウンドコンボを狙えるこの技、拾うにはヒットしたときの相手の状態（立ちorしゃがみ）を判断せねばならない上、出が遅く、ガードされたときのスキも大きい。

しかし、コレを確実に決めるチャンスはある。そう、返し技だ。スキの大きな下段技が狙い目。ロースピンキック（サラ）、連環転身掃脚（パイ・ラウ）、グリズリーラリアット（ウルフ）などなど…。アキラで崩撃を入れられるものは、だいたいOKと思ってもらえればいいだろう。当然素早い反応が必要だが、コンボ次第でエルボースピン以上のダメージは期待できる。ただ、イオンやシュンなどには足位置によって当たらないことがあるので注意しよう。

当然、こんなときにはしゃがみにヒットしているので、それ用のタイミングで。少しダッシュ（⇨Eで）してやると、拾いやすくなる。拾う技はお約束サマーのほかニーキック、ダッシュハンマー、ダブルローなど。サマー以外は、そのあとの小ダウンが安定だ。

余談ではあるが、足位置八の字・しゃがみ状態・葵限定（正位置ではスピンヒール自体スカる）でスピンヒール→ちょいダッシュしてローキック→レッグスライサーという超マニアックコンボもある。ただ残念なことに、葵の下段技でスピンヒールが返し技になるものはない。



⇨Eでクイックし、ヒザがオススメ。シメはもちろん小ダウン。



スキの大きい下段技に対する返し技として使おう。そのあとは、

対キャラ別ワンポイント VSウルフ

パワーキャラ、ウルフ。何をくらっても半分というのは、やはり大きい。堅く行こうとするとデカイ投げが怖いし、手数で押さえ込もうとすると、今度はローキックカウンターが脅威。オマケにショートショルダーはやたら判定が強い し…。勝つときはアッケないけど、負けるときもまたアッサリ。結局は2択だからどうしようもないが、せめて確率を上げておきたい。

肘、ガードされるとキツくない？

ウルフに肘をガードされると、非常にキツイ。スピンを警戒して固まってくれる相手ならともかく、構わず2択をかけられるともう…。じゃあディレイスピンで…と思っても、投げコマンドに含まれる下方向のレバー入力でかわされ、そのまま回されてしまうことも少なくない。しかもジェフリーと違い、肘→肘という連携も、ローキックでつぶされカウンターに…。

しかしここに、投げとローキックの2択に勝てる選択肢がひとつだけ存在する。それはサマーだ。最速で入力してやれば、ローキックはおろかショートショルダーにも勝つことができるのだ。確かにバクチではあるが、実用性は低くない。相手の肘ガード後のパターンを見て、たまには鼻を決めてみては？

参考までにジェフリーも

ジェフリー戦は、ウルフに比べて格段に楽。肘をガードされても、もう一回肘を出してやればローキックをつぶせるし、メインの打撃技、ニーアタックも立ちPで勝てる。これにディレイスピンを混ぜてやればいいってワケ。

あとは、ミドルヘルスタップガード後に、返し技で毎回コンボエルボーを叩き込んでおけば、負ける要素はリングアウトのみ。強気でいこう。



肘→肘でローキックをつぶせる。そればかりではマズイけど…。



ジェフリーの場合、肘をガードされても恐れず攻めてOKだ。

対キャラ別ワンポイント VS葵

性能では勝っているのに、なんかイヤな相手、そんな印象が強い葵。油断しているとあれよあれよという間に体力を失いKO、なんてこともしばしばである。相手にするチャンスが少ないキャラだけに、しっかりとした知識を身につけておきたい。

不用意に立ちPで攻め込むな

葵戦でまず頭に置いておきたいのが、立ちPの使用頻度を下げること。草薙はもちろん、葵は上段攻撃を避ける性質を持つ中段を数多く持っており、とりあえず立ちP…などとやっているといいようにやられてしまう危険性が高い。立ちPからの強力なコンビネーションを持つジャッキーでも、それは同じことである。

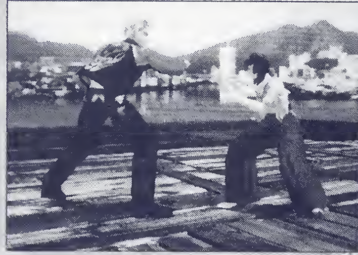
開幕などはいい例で、コンボエルボー狙いはちょっと控えめに。自分から攻めるときも、始動技は中段・下段を中心にしていこう。



葵は立ちPに強い打撃技を数多く持つ。開幕などは要注意です。

当て身対策を立てよう

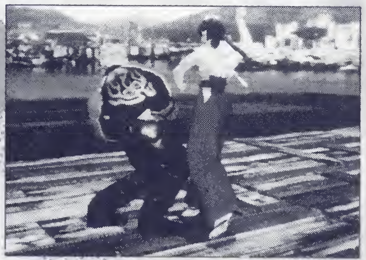
ジャッキーの弱点のひとつ、それはメインで使う打撃のほとんどが中段当て身で取られてしまうこと。これに対する対策を立てておくことは、葵戦ならずとも重要である。当て身投げ抜けが世に出回ってきた今、肘とニーストの2択はもはや通用しないのだ。しかも葵に肘を取られると、ダウン投げのオマケ付き…。



当て身対策その①。下がってコンボエルボースピンを狙えー

普通のキャラなら、投げを変えることで解決していくこの問題だが、ジャッキーの場合はちょっとキツイ。サディスティックは抜けられて横投げ確定だし、ネックブリーカーはダメージが少なすぎるからだ。

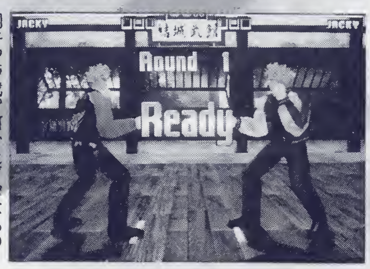
そこで、当て身を読んだら1歩下がってコンボエルボースピンを狙っていく、という方法をオススメする。当て身のスキは少ないので、バックステップからレバー前入れPまではワンセットで考えて。もし相手が当て身を入れていなかったら、PPやエルボーで止めておけば、リスクも少ない。



肘ばかりに頼っていると、バシバシ取られてポキポキ折られ…。

対キャラ別ワンポイント VSジャッキー

真価を問われる同キャラ戦、とよく言われるが、ジャッキー同士の対戦というのは非常にキツい。明らかに相手は初心者、てなときでも、ツボにはまるとアッサリと負けてしまうことはザラだ。ましてや基本ができているジャッキーが相手ならなおさら。〝同キャラ戦が苦手〟というジャッキー使いも多いことだろう。でも逆に考えれば、相手も同じ思いなのだから…。



同キャラ戦。何かとイヤなものですな。度胸のあるほうが勝つ？

思い切りよく、ね

またまた肘をガードされたときの選択肢。第1の注意点は、エスケープの危険性。投げはもちろんのこと、最速で肘を返されると、その方向にかかわらずかわすことができないのだ。迷いなしエルボースピンが飛んできた日にゃあ…。こんな相手はぜひともディレイスピンで蹴り飛ばしたいところ。幸いジャッキーは投げのダメージ、種類ともに少なく、ディレイスピンを読まれたときの危険性が少ない。ほかのキャラに対するときよりも多めにしていいかも。

ただ、ディレイスピンをひたすら警戒し、毎回しゃがむ人もいる。こんな人には再度肘などで構わず押していこう。同キャラ戦の極意は、思い切りと度胸。これなのだ。

対鷹嵐ニューコンボ

ジャッキーが〝負けてはならないキャラ〟と言われている鷹嵐。しかし敵もさるもの、それなりの覚悟をもって挑んでくるので、負けるときはやっぱり負けちゃう。一発の破壊力もやばいし。

そんなご時世の中、さらに鷹嵐をイジメる連続技が発覚しました。それは小ジャンプKからのレバー前入れコンボエルボースピン。全段ヒット後大ダウンで、体力の約6割強をゲットできるぞ。起き攻めにこいつを混ぜていけば、勝率アップは間違いないだろう。さすがに、負けないとまではいかないけれど…。



下段蹴り起きを読んで、ガンガン重ねちゃいましょう。

人口が多いだけに…重要でしょ
VS JACKY

人気、キャラ性能ともに高いジャッキー。コイツを攻略しないと、明日は見えてこないぞ!

最強キャラは?という質問を受けたとき、ジャッキーの名前を挙げる人は多いと思う。実際、相手にしていてイヤなキャラであることは間違いない。しかも使用人口が多く、相手にする機会も多くなる。つまりジャッキー対策は、全体的な勝率に大きく関わってくる、というワケですな。

肘。これに対する対策を立てておかないと勝てませんぞ。



エルボー対策を

ジャッキーの強さ、それは肘の性能の高さにある。当然ジャッキー側はこの技を多用してくるわけで、これに対する対策は、対ジャッキーの最重要ポイントとなる。

まずは肘をくらってよろけてしまったとき。ジャッキー側の選択肢すべてに対応するのは当然不可能であるが、確率を上げる方法はある。それは、相手の動きを見ながら回復し、ダッシュを見たら投げ抜けを入れる、という方法。幸いジャッキーは、ダッシュからサディスティックハンギングニーを狙うことが困難。投げ抜けはダメージの高いニーストライクを中心にしていこう。

お次はガードしたあと。無難なのはしゃがみ下がりやダッシュしゃがみ。ディレイスピンをかわしつつ次の行動に備えるという選択肢だ。ディレイスピンをかわしたら反撃、立ちPからの連携がきたらしゃがみPで止めていく。ただ、ダッシュしゃがみは発生した瞬間に上段のくらい判定があるため、迷いなしのスピンキックがきた場合にはくらってしまうことを覚えておこう。

下段を出すのも無難な選択肢だ。しかし、発生の遅いもの（しゃがみPを含む）の場合、思い切って中段（肘など）を出されると負けてしまう。

ディレイスピンは確かに怖いが、警戒しすぎもよくない。たまには思い切って2択をかけていこう。特に、投げはいい感じ。スピンがきてもカウンターにはならないので、それほど痛くないぞ。

最後にくらったあとのこと。このあともガード時と同じくしゃがみ下がりが安定だ。肘や立ちPをスカすことができ、ローキックもガードできる。ただこの場合、投げにこられるとしゃがむ前に投げられてしまうので、ときには立ちPなどで暴れる度胸も必要になるだろう。

スピンキックをかわしつつ…

前号の対ラウでふれた、鳳凰槍掌をかわしつつ投げ、という記事を思い出してほしい。この方法は、もちろんジャッキー戦も効果大。ディレイスピンをかわしつつ、肘のあとの立ちガードやエスケープにも対応できる。

前号を読んでいない人のために、やり方をもう一度復習しよう。使用する投げ技は、コマンドに斜め前方向の入力を含むもの。肘をガードし投げを入れるときに、⇗部分を少し長めに意識してやればOKだ。投げ間合いの関係で、重量級のほうがやりやすい。

また、これの応用で肘をガードしたらレバーを斜め前に入れ、その後投げを入力するという方法もある。ただこの場合、ワンコマンドの投げでないとキツイかも。

各キャラ固有のジャッキー対策

一部のキャラにしかできないジャッキー対策もある。今までも本誌上で何度も紹介していることなのだが、かなり重要なので、確認のためにもう一度ここにまとめておく。

●下段投げを持つキャラは…

ジャッキーのローキックをカウンターでくらった際（ダブルローを含む）、下段投げを持つキャラならチャンスあり。すかさず下段投げを入力しておけば、ジャッキーと五分の投げ合いとなる。もちろん、ジャッキーが打撃を出そうとした場合には、下段投げが投げ勝つのだ。下段投げを入力後、上段投げ抜けを入れればなお完璧。ジャッキー側が投げ勝っても、読みさえ当たっていれば投げ抜けが成立する。下段投げを持つキャラを使っている人は、ぜひともマスターしよう。

このことは、カゲ・サラ・ラウ（2段目）にも応用できるのも忘れずに。

●肘を取れるキャラは…

肘の性能が高いだけに、どうしてもそれに頼りがちなジャッキー。狙いはそこ。2択を受ける状況では、中段当て身→投げ抜けを選択肢のひとつに加えておこう。ヒザも同時に取れるのもいい感じだ。

投げ確定技をガードされたときにも、投げ抜けと同時に中段当て身を入れておきたい。アキラなら馬歩衝靠、崩拳後、葵なら横周肘当て・旋桜後、パイなら槍下連捶掌後などが狙い目。もっともパイの場合、雲手を使ったほうがおトクかもしれないけど…。

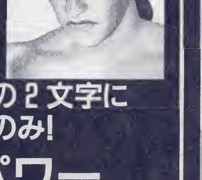
ダブルローに反撃が入らない?

ジャッキーのダブルローをガードしたあと、最速で肘を出しても入るときと入らないときがあるような…、という疑問をお持ちの方もいると思う。残念ながら、この疑問にハッキリとした答えを出すことはできない。なぜなら、実際入るときと入らないときがあるのだから…。

距離の問題は別として、ディレイなしのダブルローには入るが、ディレイダブルローの場合には入らないようだ。何にせよ不確定要素が強いので、安定して入るしゃがみPでの反撃でよしとするべきか。カゲなら⇙Kでいいのだが…。

ちなみにどんな状況であっても、ラウの肘は入らない。

WOLF HAWKFIELD



圧倒的な破壊力で他を寄せ付けないウルフ。"最強"の2文字に向けて、今はただ前進あるのみ!

見よ!このパワー

破壊力のある投げ技に打撃技を加え、最強キャラ候補の1人に挙げられるウルフ。技の発生や、動きが遅いといった重量級ならではの欠点はあるものの、その欠点を補って余りあるパワーは、対戦相手を恐怖させるのに十分と言えよう。打撃技で相手をビビらせ、そしてわずかなスキを投げる。心理戦にも強くなることが重要である。

ショートショルダー大研究

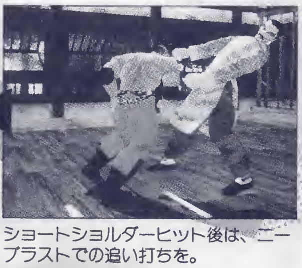
VF3において、ウルフの強さに大きく貢献している技がショートショルダー。この技が存在するおかげで、相手は投げだけを警戒したスタイルをとれなくなり、ウルフの持つダメージの大きな投げ技が狙いやすくなっている。

この技の強さは、その判定の強さにある。発生は決して早いとは言えないが、攻撃姿勢が低いため上段部分のくらい判定が極端に小さく、立ちPなどの上段攻撃はおろか、肘系など下方向の攻撃判定の小さな技に一方的に勝つことも少なくない。

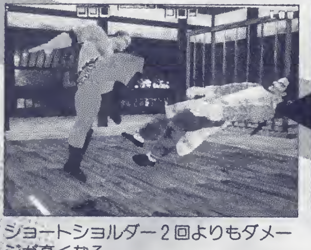
しかも当て身は不可。相手の中段技をガードしたあとなど、ウルフ側が少しでも有利な状況で出せば、まずつぶされる心配はないだろう。暴れに対してはショートショルダー。コレがまず基本だ。

●ヒットしたら…

ショートショルダーがヒットした場合、当然相手は浮く。ここで考えられる空中コンボは多いが、ダメージを考えるならニーブラストがいい。VF3の空中コンボは、同じ技を連続でヒットさせると補正が大きくかかるため、ショートショルダー→ショートショルダーではダメージが稼げないのだ。ただ、ノーマルヒットでスタート時の足位置が八の字のときは、ニーブラストがたまにスカる。



ショートショルダーヒット後は、ニーブラストでの追い打ちを。



ショートショルダー2回よりもダメージが高くなる。

その後はもちろんダウン攻撃へ。浮きの高さに応じて大ダウン(カウンターのときはほぼ安定)・小ダウン・フロントロールキックを使い分けよう。重量級が相手で浮きが低いときは、直接大ダウンがいいだろう。

●ガードされたら…

ショートショルダーは、知っての通りガード後に投げが確定する技である。当然ここは投げ抜けを入れる局面。使用頻度の高い技だけに、できれば複合投げ抜けをできるようになっておきたいところだ。どれを使うかは、対キャラあるいは対人によって異なるが、前回紹介したガード投げ抜け(先行入力で投げ抜けを入力、硬直が解ける前にGに切り替え)を中心にしていくのがいい。ダッシュしゃがみで様子を見てくる相手なら、下段投げ→上段投げ抜けなども効果的だ。

今や重量級の必需品?しゃがみPからの攻め

バリエーションの乏しいウルフにとって、しゃがみPはもはや生活必需品となってきた。何と言ってもカウンターからの投げが魅力的だ。重量級はほかのキャラに比べて投げ間合いが微妙に広いため、ほとんどの場合その場から投げを狙うことができる。ローキックカウンターよりも反応されにくく、相手が相当な熟練者でない限り、投げ抜けされることもないだろう。カウンターか否かを見分けるのはちょっとキツいが、コンビネーション技を止めたときなど、分かりやすい状況ではキッチリ決めたいところだ。

ジャッキーと同じく、ノーマルヒット時はほぼ五分の状態。選択肢は多種あるが、技の出が遅いウルフのこと、ムリに打ち合うのは避けエスケープを多めにするといいかも。直接いくなら判定の強いショートショルダーと投げの2択で。ビビってしゃがみ下がりをする相手に思い切ってしゃがみ投げを決められれば、もう勝ったも同然?



今の時代はしゃがみP。カウンターヒットから投げにつなげ。



反応されにくく、投げ抜けされることも少ない。いい感じ。

しゃがみPからの選択肢

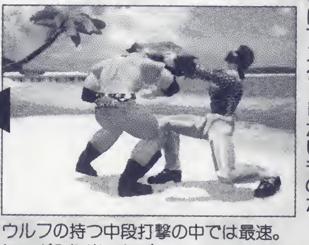
選択肢	考察
投げ	カウンターなら、完全な連続技となる。タイミングをはかり、キッチリ決めたい。ノーマルヒットからはダッシュして。
ショートショルダー	暴れる相手に超有効。止められることもあるが…。ガードされると、当然痛い。まあ、投げ抜けもあることだし…。
エスケープ	反撃をかわしつつ、様子見にもなる選択肢。このあと、キャンセルダッシュしゃがみで近づく、なんてのもいい感じだ。
しゃがみ投げ	これが決まれば、相手の精神的ショックはデカい。しゃがみ技にカウンターをとり、連続でつなげることも一応可能。
その他	このほかの選択肢は、おすすめできないものばかり。ローキックはケズリにしかならないし…。あえて言えば立ちPか。

テクニカルなウルフを目指すために

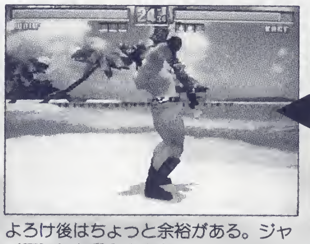
ウルフというキャラは、使える技と使えない技があまりにハッキリしすぎているため、実用性を追求すると、どうも単調になってしまいがち。そこで、そんなスタイルはつまらないという人のために、バリエーションを増やす技とその使い方をちょっと紹介してみよう。

●コメットフック

ウルフの持つ中段技の中で、最速の攻撃発生を誇るこの技は、他キャラの肘系と同じような使い方ができる。しかも、カウンターヒット後にはシビアだが投げが確定だ。そしてしゃがみにヒットした場合、相手はよろける。このときも投げが超有効。どちらも距離が若干あるので、SSDとショートショルダーの2択を中心にしていこう。一応ジャイアントも、最後の⇨部分を長めにし、ボタン入力を遅らせてやることで狙うことが可能。難しいのは確かだが、できればマスターしたいものだ。



ウルフの持つ中段打撃の中では最速。しゃがみに当てれば…、



よろけ後はちょっと余裕がある。ジャイアントも狙えるかも。

ただリーチが短く、ガードされたあとに投げが返し技として確定してしまう(若干難しいものの)という欠点がある。頼れる技、とまではいかないのが実情だ。

●トマホークチョップ

小ジャンプ系の攻撃であるため、下段攻撃に強い。発生も意外に早く、ガードされてもスキは少ない。

カウンターヒットした場合、ウルフ側が完璧なタイミングで入力すればネックローリングスローが確定。タイミングを取るために、一瞬バックステップしてから入力するといい感じ。こうしてやると、決まったときに一段とカッコい


カウンターヒット後なら、ネックローリングスローが確定だ。


起き攻めに使えば、なかなかイケるトマホークチョップ。

いというのもポイント。
ノーマルヒット時にも、固まる相手なら同じタイミングで決まる。ヒットしさえすればウルフ側が有利なことは間違いないので、暴れる相手に対する打撃（ショートショルダーやローキック、など）との2択をしかけていこう。
使い方としては、やはり相手の起き上がりに重ねるのがいい。下段蹴り起きをつぶしつつ、蹴りを出さずに起き上がる相手にカウンターヒットが狙えるぞ。

背後取り総復習

ダウンした相手にショルダータックルを重ね、相手を後ろ向きに起きあがらせるテクニックは、みなさんもうご存じのことと思う。ではここで、なぜこのような現象が起こるのかを考えてみよう。
種を明かせばいたって単純。ショルダーを重ねることにより、ウルフの体の判定が相手を一瞬通り越しているからなのだ。この瞬間に相手の起き上がりがスタートすれば、相手は見事背を向けて起き上がることになる。要はタイミングが重要なわけで、相手の起き上がりタイミングや、起き上がり方も関わってくる。逆に考えれば、対策として相手がゆっくり起き上がった場合にも、ショルダーのタイミングをずらすことで調節することも可能、ということだ。


この瞬間は、ウルフ至福の時。背後投げでも、ホクホク。

あと注意してほしいのは、ダウンさせればいつでも狙えるというわけではないということ。ダウンしたときの角度が少しズレていないとダメなのだ。
では、どんな技のあとに狙えるのか？まず、打撃技からいってみよう。

●中段蹴り
●スクリューラリアート

基本はこのふたつ。スクリューラリアートは、空中コンボ（1発or2発）のものも含む。ただ打撃技の場合、相手のくらい方によって浮き方、ダウンの長さが変わるため、当然背後を取れるかどうかも違ってくるので注意しよう。
投げ技からも狙いやすい。

●ダブルアーム
●サイドスープレックス
●サイクロンホイップ
●ネックローリングスロー

ただこの場合、打撃技からよりも相手の起き上がり方に左右されやすい。まあ、背後が取れなくてもリスクがあるわけではないので、ダウン攻撃が入らない投げ技からは狙ってみて損はないかも。
軽量級が相手なら、ボディスラムからも狙えないことはない。この場合自分も後ろを向いてしまうので、すかさずエスケープして正面を向こう。ただ、成功確率はかなり低い。
また、ちょっと特殊なものでタイガードライバーから走り、慣性を使って相手にめり込む、という方法もある。しかし、これまた成功確率は低く、相手の起き上がりタイミングがちょっと遅くないとダメという、かなりムチャな条件がつく。

押し出せ押し出せ リング活用法

ご存じのとおり、VFシリーズにはリングなるものが存在する。どんなに体力をリードされていても、相手をリングの外に落としてしまえば勝ちなワケだ。一部にはこの勝ち方を嫌う人もいるが、VFという土俵の上で闘っている以上、これもまたひとつの立派な勝利手段なのだ。
ウルフで相手をリングの外に放り出す、といえばまずジャイアントスイングが思いつく。相手を後方に大きく投げ捨てるため、特に狙っていなくても落としてしまうことも多い。しかもこのあとには起こしが確定で、さらに相手を押すことができる。
では、前方向はどうだろう。代表的なものはリストロックスローだが、その運び性能は今ひとつ。少し斜め方向なのもいただけない。
そこで登場するのがキャッチからのプッシュ。このあとはショルダータックルが確定。そこからの起こしまでワンセットで決まり、かなり相手を押すことができるぞ。キャッチ自体決めることが難しい技だが、投げ抜けに半歩下がって決めるなど、そのあたりは工夫してみよう。
プッシュのあと、ダッシュ（➡E）してもう一度キャッチにいくのもいい。ベストのタイミングでやると、しゃがみはおろか何と立ち技でも返すことができないのだ。これを返すことができるのは下段攻撃（正確にはしゃがみ状態の技）のみ。これでさらに距離を稼ぐことができる。
打撃ではローリングソバットなどうか。一応回転系なので、方向によってはエスケープを捕らえることもある。ヒット後にはワンダッシュしてからの起こしで距離を稼げる。タイミングはかなりシビアだが、確実に決められるようになりたい。
後ろ方向へはもちろんジャイアントとなるワケだが、当然相手もそれを警戒して投げ抜けを入れてくることだろう。そんなときにオススメしたいのがフランケンシュタイナー。リング際に追いつめられた状況で投げ確定技をガードしたあとや、ローキックがカウンターでヒットしたときなどは格好の狙い所だ。ただ、打撃投げ抜けをしっかり入れられるとはたき落とされてしまうけど…。


リングアウトだって、立派な勝利。特にウルフは重要です。


キャッチ→プッシュからは、ショルダータックルが安定で入る。


このあと起こしまで入れれば、かなり相手を追いつめられるぞ。


この技の存在、忘れてはいないかな？エスケープにも強い。

この技を見直す ボディスラム

ウルフの投げ技と言えば、ジャイアント、リストロック、そしてSSD。いずれも全体の4割〜5割を奪い取る強力な投げ技である。しかし、これらの投げ技はどれもコマンドが複雑で、少し遠くにいる相手をダッシュして投げるのには不向きだ。


要所で使っていきたいボディスラム。抜けられてもリスクなし。

ここで思い出してほしいのが、ウルフ第4の投げ技、ボディスラム。ダメージこそ低いものの、ワンコマンドでダッシュから狙いやすい上、投げ抜けされてもリスクは少ない。ダッシュハンマーなど、ガードで投げ確定だがちょっと距離が遠い…なんてときにとっても便利。そのほか、上段蹴り起きがヒットして相手がよろけたときや、少し遠目で相手の技がスカったときなどには積極的に狙っていこう。
このような状況で投げを意識させることにより、相手にとってはそれだけ警戒するものが増えることになる。次からはダッシュしゃがみで投げ抜けを誘う…などということもできるようになるのだ。

対キャラ別ワンポイント VSジャッキー

技の出が遅いウルフにとって、立ちPからの多彩な連携や、発生の早い肘を中心に攻めてくるジャッキーは脅威となる。しかし、1発のダメージはこちらが上。落ち着いて対処すれば、相手もまた辛いのだ。ベストの対処法を覚え、世間にのさばるジャッキーたちを葬り去ってやろうではないか！

迷いは禁物！肘ガード後の対応

まずは、お決まりの肘ガード後から。まずはスピンキック対策として、コマンドしゃがみを覚えよう。利用する投げ技は、SSDかジャイアント。リストロックはそのコマンド性質上距離が離れやすく、肘のあとの立ちガードやエスケープを投げられなくなる危険性があるので、とりあえず除外しておく。コマンドしゃがみについての詳しい解説は、71ページ、VSジャッキーの項を参照してほしい。

そして、投げを警戒して暴れてくる相手に、ローキックでカウンターを狙う。一応スピンキックやバックナックルにも対応できているのがうれしいところだ。ウルフ側が最速で出した場合、ジャッキー側がこれを止めるのは、サマーとライトニングキックのみ。これを出されるまでは、ローキックと投げの2択だけでいいだろう。

ライトニングはくらっても投げ確定なので、とりあえず無視しておくとして、一応サマー対策を。これの場合、ニーブラストか立ちPでつぶすのがいい。ニーブラストならカウンター→空中コンボへ。立ちPならカウンター→投げ。どちらも悪い選択肢ではないので、特にサマー対策としてではなく使っていって構わない。

ローキックに対しては？

ジャッキーのもうひとつのメインウェポンであるローキック。カウンターでくらったときの対処法は、今まで何度も取り上げてきたとおり。下段投げ上段投げ抜けをぜひともマスターしよう。詳しくは、これまたVSジャッキーの項を参照のこと。


ローキック1発目のあとは、迷わず反撃して構わない。


ディレイの2発目をくらっても、下段投げと五分だしね。

これさえマスターできれば、ローカウンターは大して怖くない。ローキックの1発目をノーマルでくらった場合でも、2発目を恐れず反撃していこう。ローキックをガードした場合には、しゃがみPで反撃するのがいい感じ。硬直にしっかり入るほか、ディレイの2発目が少しでも遅いと止めることができる。カウンターからすかさず下段投げへとつなげば、相手の精神的ダメージも大きいことだろう。ディレイが早い場合にはカウンターでくらうが、例のヤツで…。

対キャラ別ワンポイント VSサラ

ジャッキーと同タイプのキャラでありながら、それを上回る素早さを持つサラ。トーキックジャックナイフからのコンボや、ライジングニーコンボなどなど、打撃技の破壊力もジャッキーをしのぐ。もしかしたら、最終的にはジャッキー以上にいやな相手になるかも。

ジャッキーのようにはいかないサラの肘

サラの肘をガードしたあとは、ジャッキーよりも辛い読み合いを強いられることになる。なぜなら、中心となるその後の連携技が中段攻撃になっているからだ。よって、ローキックという選択肢はとりあえずはずしておかねばならない。

ただその代わりに、肘で止めた場合にはガードした側の投げが確定する（ハの字だとムズい）。ここはひとつ、投げと立ちガードの2択で攻めてみよう。ダブルジョイントをガードしたあとは、これまたシビアだが投げが確定。確実に決められるようになりたい。

ここで厄介になるのが、エルボーサイドチョップの存在。コイツを立ちガードしてしまうと、不利とまではいかないが、技の出が遅いウルフにとっては少々苦しい状況になってしまう。そこで、この技を多用してくる相手には、しゃがみ下がりで対応しよう。なぜしゃがみでなくしゃがみ下がりなのか。それは正位置からのダブルジョイントもスカすことができるからだ。


Dジョイントガード後は、ぜひ投げを入れたい。ムズいけど…。

投げ確定技をガードされたあとは要注意！

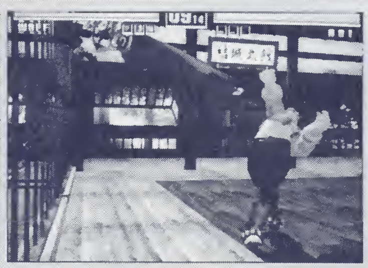
メインの打撃であるショートショルダーや、上段蹴り起きをガードされると投げが確定。これはもはや常識である。サラと闘うときも、これらをガードされてしまう機会は数多くあることだろう。しかし、ここで投げ抜けを単純に入れることは少々危険である。

なぜなら投げ技の種類が少ないサラ側とすれば、そこを狙ってトーキックジャックナイフやダッシュしゃがみからのライジングニーコンボで大ダメージを期待するのはもはや常套手段になっているからだ。よってラウ・アキラと並び、サラもガード投げ抜けが重要なキャラであると言える。スキの大きな技を出すときには必ずガードされたときのことも考え、反応よく複合投げ抜けを入れられるようにしたい。魅せ技重視なら、トーキックを狙ってキャプチュード→投げ抜けなどどうでしょう。


あっガードされちまった!ちょっと待った!そこでひと工夫。

オマケ 対葵究極コンボ

ちょっとバウンドの仕方がヘンな葵。ほかのキャラでも特殊なバウンドコンボが狙いやすかったりするが、ウルフにもあったあった。スゴイのが。ウルフが壁際に追いつめられた状態でジャイアントがかかったあと、なんとそこからローキックで拾うことができるのだ。壁との角度が微妙にウルフの腹側にズレていた場合、そこからさらにショートショルダーが2発。実際には完全密着という状況があまりないため、フルセットすべて入るのはまずないが、実験でなら…。とにかく一見の価値あり（!）なので、ぜひ一度ためしてみてほしい。ダメージは言うまでもなくスゴイぞ！


ジャイアントで壁に叩きつけたあと、フィーバーが始まる。


平地なら、ローキックまでは間違いなく入る。そして…、


壁との角度によっては、ショートショルダーが2発も!スゲエ。

読みと度胸でブチ当たれ!
VS WOLF

何がきても半分だからとこわがってばかりいても始まらない。度胸一発イクときゃイクしかない!

確かにウルフの技はどれも強力で、どんなに体力をリードしていても、ひとつ間違えば一瞬のうちに大逆転なんてこともしょっちゅうである。

しかし、それらを恐れて逃げ腰になってばかりでは勝てる試合も勝てなくなってしまうもの。ここはじっくりと腰を据え、危険と隣り合わせの闘いを楽しんでやろうではないか!

ローキックには返し技をしっかり

ウルフ最大の武器、それはローキックだ。カウンターでくらうと、投げが確定。ダメージの大きな投げ技を多数持つだけに投げ抜けも苦しく、非常に厄介なシロモノである。

ローキックばかりのウルフに勝つために、せめてガードしたあとにはしっかりと返し技を入れたいところ。各種肘系の打撃技などが返し技となるが、反応がチョットでも遅れてしまうと、ガードされてしまうので注意が必要だ。

アキラのように、ダメージの高い2択を持つキャラは、そちらを使っていっても構わない。しかし確実に相手を殺せるときなどは、安定した返し技を入れておきたいところだが…。

発生の早い中段攻撃、及び下段投げを持たないキャラは、しゃがみPで妥協するしかない。しょうがないか…。



ローキックガード後には、キッチリ返し技を入れたいところだ。

VSウルフ　ローキックに対する返し技（固有技のみ）

キャラ名	返し技	考察
アキラ	裡門・躍歩 猛虎・白虎	裡門でよろけを狙うか、白虎でダウンをとるか。立ちガードを狙って撃歩でもいいが…。
ジャッキー	エルボースピン	やっぱりこの技。反応が遅れたときのことも考え、肘で止めて2択にいくのもいいだろう。
サラ	Dジョイント	これまたお約束の技。ジャッキーと同じく、肘止めから大ダメージを期待して2択でも可。
ラウ	肘撃 （鳳凰槍掌）	バッチリ反応しないとキツイ。鳳凰槍掌を入れるか、よろけからの2択にするかは自由。
パイ	下段投げ	下段投げは1種類しかない上、期待できるダメージがイマイチなので、打撃にいっても可。
ウルフ	下段投げ	これはもう、下段投げしかない。3種の投げを均等に使い分けよう。投げ抜けには立ち投げ。
ジェフリー	下段投げ ニープッシュ	ニープッシュはダメージ低し。最後のトドメ技としては使えるかも。参考までに。
カゲ	肘打ち 飛び前蹴り	飛び前蹴りは、ダウンを奪えるのがポイント。通常は肘よろけを狙ったほうが得策かと。
シュン	なし	残念ながら、確定技は近距離でのしゃがみPのみ。しゃがみ状態なので、2択もキツイし。
リオン	盤肘 （～連環手）	先行⇦Eで立ち状態を作らないと出すことができない。しかも超反応が必要。キツイ。
葵	下段投げ 中段肘当て	ひとつしかない下段投げより、できれば肘よろけを狙いたい。
鷹嵐	下段投げ	対鷹嵐には、ローキックを使うこと自体少ない。もしガードしたなら、打撃との2択で。

"待ち"も辞さない！とまではいかないが…

ウルフには、使ってみればすぐに気がつく弱点がある。それは、メインに使う技がどれも射程の短いものばかりであるということ。強い、強いと言われても、遠距離重視の初心者に意外とあっさりと負けてしまったりするのだ。

しかし、これをまねして遠距離重視で…というのもまた問題あり。確かに相手を苦しめることにはなるだろうが、ある程度闘い慣れしているウルフ使いならば、ちゃんとそれ用の戦法に切り替えてくることだろうからだ。しかも、見てくれもよくないし…。

そこで、接近戦や中間距離での闘い（いわゆる普通の打ち合い）の中に、ちょっとしたステップワークを組み込んでみてはいかがだろう。スキの少ない技をガードされたあとなどが狙い目。しゃがみ下がりやバックステップでウルフの攻撃をスカし、反撃を叩き込むのだ。これすらも嫌う人もいるかもしれないが、たまにはこういうことも混ぜていかないと、ウルフを甘やかすことになるぞ。

起こされたあとはチャンスでもある

ジャイアントなどのあとに、起こしを狙ってくるウルフ。このときは一見不利のように思えるが、ちゃんと回復すれば五分の状況となる。ウルフは技の出が遅いので、すぐさま出の早い技でつぶしにかかろう。立ちPのほか、中段蹴りや肘など、発生が早く、かつコマンドが簡単なものを中心にしていこう。



ちゃんと回復すれば、状況はほぼ五分。攻めの気持ちを忘れず。

バックステップやしゃがみ下がりも効果的。特にバックステップは、素早く入力してやれば、投げを含むウルフ側の選択肢のほとんどをスカすことができるぞ。すかさず反撃に移ろう。

GROOVE ON FIGHT™

サターン版でプレイしてるキミ アーケード版で対戦プレイだ！

今回は、ゲーム中に数多く存在するシステムを「対戦リプレイ」と題して、実践的に紹介していこう。また、CPU戦、対戦が気持ちよく闘えるための、連続技講座も掲載。みんなに『グルーヴ～』の良さをわかってもらうべく、チーム・グルーヴェンは只今、奮闘中だ！

全国2000万人のグルーヴファンの皆さん、こんばんは。花小路ポプラで～す。今回は、担当ライターのCHUさんのお願いで、「対戦リプレイ」の実況を務めることとなりました。とはいっても、対戦しながら実況なんて、ほんとうにできるのかしら？まっ、ソーリスおね～さまも味方についてることだし、きっと勝ってみせるわよ。それじゃ、はじまりっ！

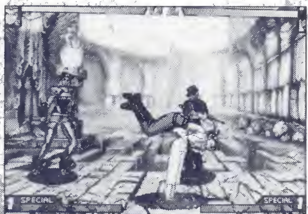
FIGHT!

ポプラだ～い変身みたいな！

…っていってるうちに、試合が始まっちゃった～。

相手はラリーっていうブ○ブ○丸似のかっこいい人、恥ずかしいからとりあえず**バックステップ**でくるくるぅ、みたいな！

あれっ、なんかあのブンブン○待ってない？きゃ～マチまちぃ！、そんなときはこれ！飛び道具の少女こまんど～から投げなのだぁ！


飛び道具追いかけ投げ。超強力？

えっ、ハメ？ポプラ子供だからわかんな～い！ってわけでもう1か～い…あれっ、**弱Ⓟで返された**。ぶぅ～、つまんな～い。しかもしっかり連続技いれられた。チョーいた～い、チョーむかつくぅ、MK5。

あっ、ポプラが倒れてる間に相手が替わってるぅ～。ポプラも**タッチ**しよ～っと。

ボカッ！（byファルコ）

いった～い！なにすんのよ。あっ、ソーリスおね～さま～、いかないでくださいよ～。

嘘つきじじい、現る！

こらっ、じじい！邪魔しないでくれるぅ？

「すまないなお嬢ちゃん。お詫びにいいものを見せてあげよう」（byファルコ）

わあぁ、スロットすろっと、何が出るかな？何が出るかな？ワクワクッ！わくわくっ！きゃ～っ、すり～せぶんだ。すっご～いぃ！


リバーサルスロット。出目によって様々な効果が…。

―スロットでスリーセブンが揃ったので、メダルが10枚落ちてくる

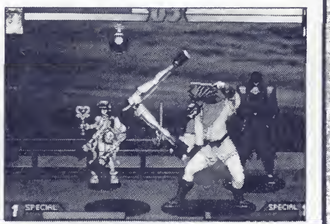
きゃ～、何これ、こらぁじじい、だましたな～。いいもん、ガードするもん！ちょっとぐらい削られたっていたくないも～んだ！。

「それではこれはどうじゃ？お嬢ちゃん？」（byファルコ）

きゃ～、このじじい**超ごっ**

投げ以外は無敵！
バックステップ　レバー⬅⬅

レバー⬅⬅で、素早く後退できるバックステップができる。バックステップ中は投げ以外に対して無敵なので、単に間合いを離すためだけでなく、回避手段として使うこともできるぞ。


無敵を利用してこんな攻撃も回避できる。すばらしい。

投げハメを回避する秘策
投げVS弱Ⓟ

結論からいうと弱Ⓟの勝ち。これはいわゆる「投げハメ」に対する対応手段で、今回の例のような「飛び道具を重ねて投げ」といういやらしい連携ができないようになっているシステムだ。だが、もちろん弱Ⓟが出せない気絶などの状態のときには、回避することはできないぞ。


一見使いやすくて超強力な投げだが、実は弱Ⓟに負ける。重要。

タイミングが重要だ！
タッチ　弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

後ろに味方が控えているときに、弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しで交代することができる。後ろに控えているキャラクターは少しずつ体力回復できるので、体力が減ったらすぐにタッチしよう…といいたいところだが、タッチには成立するまで隙があるので、今回の例のように、相手のダウン中など、相手に邪魔されない状況にしてから使わなくてはならない。

また、ストレスメーターを1本消費するが、**タッチ中に⬇⬇＋Ⓟと入力すると、デュアルアタックといういわゆる乱舞技を出すことができる。一見普通のタッチに見えるので結構きまりやすいぞ。**


安全を確保してからタッチすること、でないと邪魔が入るぞ。


デュアルアタックを出すときは、逆に反撃されそうなときがいい。

ガード不能がアナタを襲う

超ごっつい攻撃

ごっつい攻撃
＋
回り込み攻撃

ごっつい＋回り込みボタンでガード不能の攻撃を出すことができる。それが超ごっつい攻撃だ。しかしガード不能なだけあって、技の発生スピードはきわめて遅く、普通に出してもまず潰されるだろう。そこで、今回の例のように相手を固めてからや、相手をダウンさせて、起き上がりに重ねたりするのが有効になる。

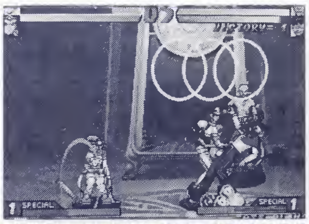

起き上がり重ね。一見ハメっぽいが実は回り込みで脱出できる。

これぞタッグマッチの醍醐味

援護攻撃

レバー➡弱Ⓟ弱Ⓚ

味方が後ろに控えているときにレバー➡弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しで味方に相手を攻撃させることができる。このとき出てくる味方にもしっかりとやられ判定が存在し、ダメージもくらうので多用はできないぞ。


いざというとき役に立つ、文字通り援護攻撃だ

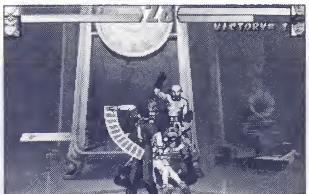
グルーヴならではの攻撃手段

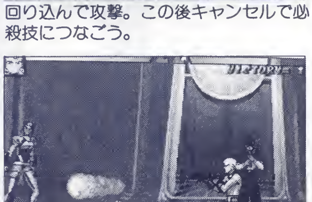
回り込み攻撃

回り込み攻撃
ボタン

回り込み攻撃ボタンを押すことで出る、一定距離前進してから攻撃を出す攻撃、これが回り込み攻撃だ。一定距離中に相手がいた場合、相手をすり抜け、回り込んで攻撃することができる。このとき出る攻撃は相手のいる方向に出るので、回り込めなかったとしても心配ないぞ。ちなみにこの攻撃は、必殺技でキャンセル可能だ。

また、この回り込みの前進中は足元にしかやられ判定がなく、今回の例のように、飛び道具などに対する回避手段としても使うことができる。


回り込んで攻撃。この後キャンセルで必殺技につなごう。


飛び道具を抜けるなんてお茶の子さいさいだ。

「対戦リプレイ本日のメニュー」

花小路ポプラ


ソーリス


R=8000

VS



ラリー＝ライト



ファルコ

つい攻撃を重ねる気だわ〜。ハメよハメ〜。ソーリスおね〜さま、たすけて〜！

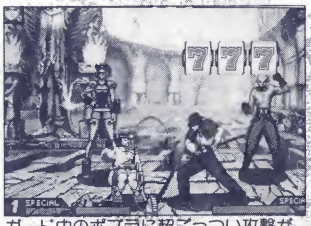
ゴスッ！

「うげっ」（byファルコ）

あっ、**援護攻撃**で助かった！おね〜さまアリガト〜。って、どさくさ紛れにまたタッチしてる、ずうずうしい。

あっ、飛び道具がとんできたぁ。でも怖くないもん！こんなときは落ち着いて**回り込み攻撃なのだ〜**。

どうだぁ〜、飛び道具を抜けたのだ〜。ポプラあったまいい〜！でもってキャンセル必殺技で連続攻撃ぃ〜。ポプラつよ〜い！そんでもってタ〜ッチ。ポプラ休憩ぃ〜。


ガード中のポプラに超ごっつい攻撃が。ポプラ大ピンチ。

おね〜さま大活躍

ソーリスおね〜さま、ガンバって〜。

おね〜さまスゴ〜い。めくりの連携であっという間にラリーを倒しちゃった。

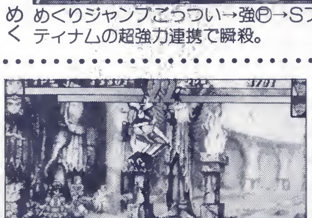

めくりジャンプごっつい→強Ⓟ→Sプラティナムの超強力連携で瞬殺。

でもあの連携って**迎撃防御**で返せるのに。ラリーってオバカさん？

な〜んていってるうちにまたあのじじいが出てきちゃった。おねぇ〜さまぁ〜、ふぁいとぉ〜っ！

あっ、おね〜さまの連携狙いの跳び込みを、じじいがしゃがみ強攻撃で落とそうとしてるぅ。あの攻撃ちょ〜強いんだよ、おね〜さま危な〜い。

あっ、さすがおね〜さま！**2段ジャンプ**で軽々と攻撃を


対空技として超強力な技だが、2段ジャンプの前には無力。



後ろに跳びながら飛び道具（ダッシュフェイスオアバック）を撃つファルコ。

かわしてしっかり連続技を入れてるわ。しかも**追い打ち攻撃**まで。しっかりしてるぅ〜、かっくいぃ〜。

「ポプラ。仕上げは頼んだわよ」（byソーリス）

ポプラの野望

待ってましたぁ。こらぁ、じじい、さっきはよくも騙してくれたわねぇ。

「おやおや、また元気のいいお嬢ちゃんの登場かの?若い者にはついていけんのぅ」

じじい！飛び道具ばらまいて待つなんて卑怯だぞう。降りてこい〜っ。

あっ、こんなところにブンブン○の死体が…、ムフフ。**味方投げ**だわ。**ドカ！**



跳んでばかりいると、こうなる。

よしっ、当たったわ。これにて一件落着。

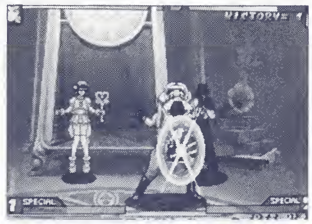
KO!

to be continued…

対戦駆け引きのカギとなるシステム

迎撃防御 強Ⓟ強Ⓚ同時押し

強Ⓟ強Ⓚ同時押しで相手の攻撃をはじくことができる、これが迎撃防御だ。迎撃防御にはジャンプ・立ち・しゃがみの3種類あり、立ちとしゃがみはそれぞれ下段・中段には対応できない。迎撃防御に成功すると、相手は少しの間よろけて隙をつくることができるが、相手が攻撃してこなかった場合、迎撃防御後に無防備な状態になってしまう。多少の読みが必要になってくるわけだ。ちなみに飛び道具などの直接攻撃でないものは、はじくことはできるが、相手をよろけさすことはできない。でも削りは回避できるので損はないだろう。



めくりだろうが何だろうがお構いなしさ！

使い方はいろいろ

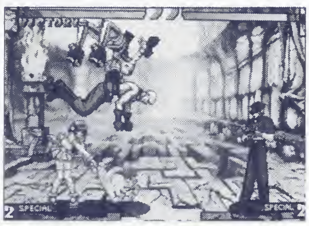
2段ジャンプ ジャンプ中 レバー上方向

ジャンプ中にレバーを上方向に入れることで、さらにジャンプすることができる、それが2段ジャンプだ。実は2段ジャンプの瞬間は無敵なのだが、実戦で無敵を活用するのは難しい。実際には、今回の例のように相手の対空をかわしたり、ジャンプの距離を調節したりという使い方がベスト。

すごい攻撃手段があるものだ！

味方投げ 倒れた味方の上で レバー⬇＋強Ⓟ

すでに味方がやられてしまっている状態で、倒れている味方に重なり、レバー⬇＋強Ⓟで、味方をブン投げて攻撃することができる。名前は一応味方投げとなっているが、相手の味方でも投げることが可能だ。威力が結構高いので、一発逆転も狙える貴重な武器といえるだろう。場所取り重要だ。

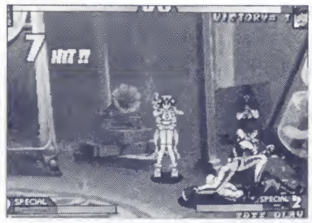


使い終わったものは再利用、リサイクルリサイクル。

使えるかどうかは…

追い打ち 相手ダウン中 レバー⬆弱Ⓚ

相手ダウン中にレバー⬆弱Ⓚで追い打ち攻撃をすることができる。リーチが短いので、実際にきめるチャンスは少ない。ダメージも大したものではないので、あまり意識しなくていいだろう。



ポプラ、MAD、火燈の3キャラは、離れた敵にもホーミングしてくれる。

対戦初心者必見(素人もOK)
そんなあなたにも作ってほしいから…連続技モノにさせます

必見＝必ず見てほしいもの＝みんなで共有すべき知識でしょう。

担当：借金

連続技というものがいまいち理解できないから、対戦ゲームはやっていない。でもできるなら楽しいのかもね。

読者の中にもこういった理由で対戦ゲームを遊べない人がいる。読みあいがしたくても、連続技という知識の差でダメージに影響が出てしまい、勝てる気がしない。「これはやってもしょうがない。無理だもの」なんて思ってないかな。

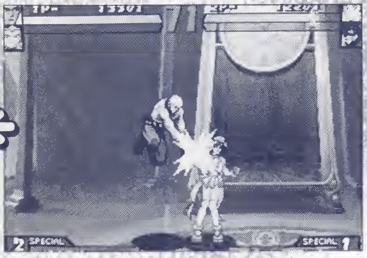
でも、連続技なんて、君が思うよりもずっと簡単なことで形成されているんだ。新しい世界を開くためにも、今回の記事をぜひ読んでいってもらいたい。

連続技とは

●攻撃から次の攻撃へ移行するまでの時間よりも、相手のやられ硬直時間のほうが長く、ガードよりも早く次の攻撃が入る連続攻撃

連続技を一言で表すとこうなる。こういうのは絵で見たほうがわかりやすいので、次の写真を見てみよう。





ジャンプ攻撃が決まった後、相手はのけぞっている（これがやられモーション）。このモーションが終わるまでに攻撃を出せれば、相手はガードできないわけだ。つまり、やられモーションが終わるまでに決めることができる攻撃は、すべて連続技ってわけ。連続技を形成する大原則がこれだ。

2つの基本事項

連続技を作るために必要な基本テクニックは、大きく分けて2種類ある。

キャンセル法

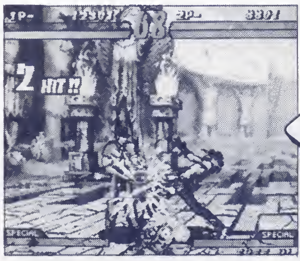
個々の技の終わりに存在する、戻りのモーション（フォロースルー）を強制的に消してしまう方法。

必殺技キャンセル

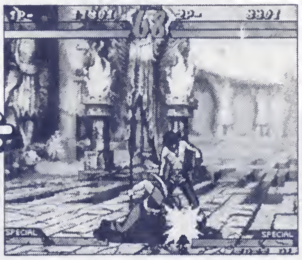
通常技を相手に当てているときに必殺技を入力することで、フォロースルーを強制的に終了させて、必殺技を発動させる技法。

(例)ファルコの場合

★しゃがみ強Ⓟ→コンボ技のスリーキャラクターズ(⬇⬋⬅＋弱Ⓟ～⬇⬋⬅＋強Ⓟ～⬇⬋⬅＋ごっつい攻撃)



最初は大変だが、コツをつかめば簡単に出せる。



しゃがみ強Ⓟを決めた後、急いで必殺技を入力。

連打キャンセル

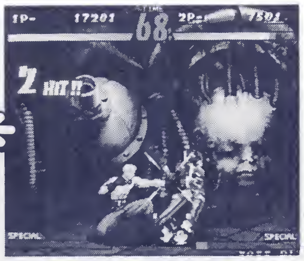
もともとフォロースルーの時間がそれほど長くない技は、連打することによってモーションを消し、すぐに攻撃を出すことができる。弱攻撃などに多いのが特徴。

(例)ラリー＝ライトの場合

★しゃがみ弱Ⓟ×2～3

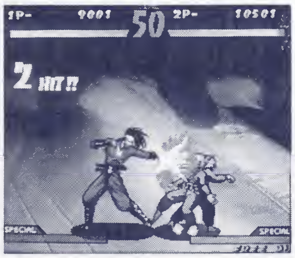


ボタンを連打するだけでつなげることができる。

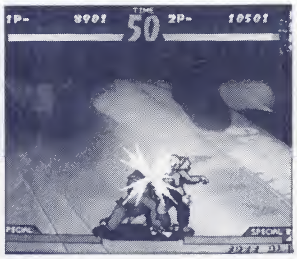


弱攻撃をつなげていく場合はタイミング良く押してもいいが、

目押し法



こんな連続技も存在する。これが目押しコンボ。



特殊な例だが、強攻撃から弱攻撃に戻っていく。

フォロースルーが短い技や、相手のやられ硬直が長い技の後に、その技のモーションが切れるところで攻撃を入力して技をつなげるテクニック。タイミングを要するものが多く、中には1、2フレーム（60分の1～2秒）だけつながる時間が存在する、なんてところまで発展していくものもあるため、実力コンボとも呼ばれている。

(例)雪上火澄の場合

★しゃがみ強Ⓟ→立ち弱Ⓟ

特殊なつなげかた

ちょっとした工夫をすることで、連続技を作ることができるものもある。

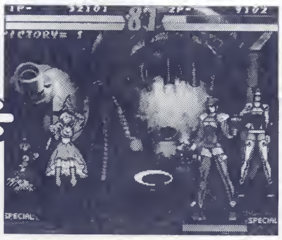
●飛び道具追いかけ法

飛び道具の中には、打った後比較的早く硬直が解けるものもあり、これらは中間距離から打って、それを追いかけることで連続技を作ることができたりする。

（例）乙霧レミの場合
★イル　フィロ（⬅ため➡＋Ⓟ）→ジャンプごっつい攻撃



イル　フィロがヒットしていたら連続技になる。

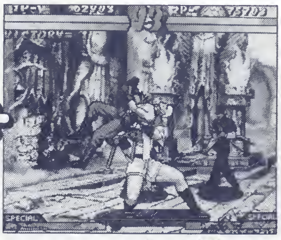


飛び道具を打った後、相手を追う。この場合はジャンプだ。

●空中追い打ち法

一見ただ相手が吹っ飛んでいるだけのように見えるが、実はやられ判定を伴っている場合は、そこに攻撃を当てることが可能。ただし発見手段が困難なものが多いため、それでも探求しようとする者は、立派なコンボマニアといえよう。

（例）天神橋　筋六の場合
★キック投げ→空中投げ



相手を投げたら、すかさずダッシュ。ただ落ちてくると思ったら、



大間違い。空中投げが決まるのだ。でもかなりシビア。

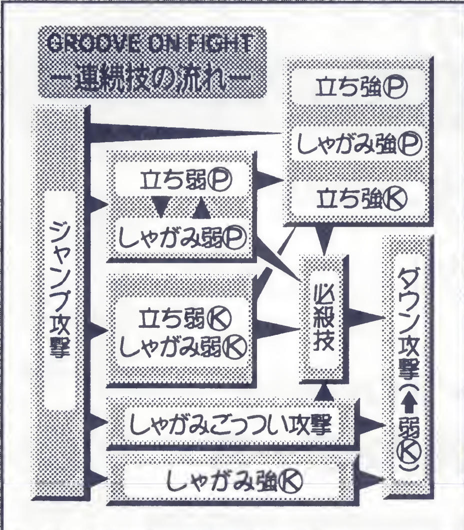
君の手で作ってみよう

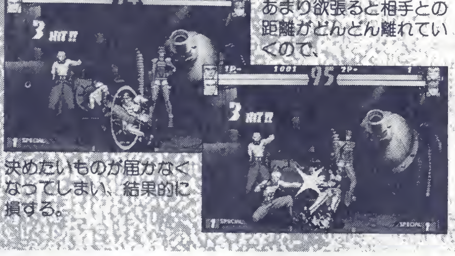
グルーヴの連続技には、ある程度の決まりがある。この決まりを理解するだけで、かなり自由に連続技を作っていくことができるぞ。

●連続技をつなげていくのに一定の流れがある

表を見てもらうと一目瞭然。この表は連続技がつながる攻撃の流れを示している。ジャンプ攻撃から地上の攻撃にはほとんど移行できるのがわかるだろう。そして地上技。良く見ると矢印の方向が攻撃力の低いものから高いものへと続いているよね。これがグルーヴの特徴で、ほとんどのキャラがこの流れ通りに技をつなげていくことができるのだ。だから、ダメージ効率のいい連続技をいきなり作るのは無理だとしても、楽しみながら探すことはできるというわけ。

また、つながるからといって欲張ってはいけない。立ち弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓟは、しゃがみ弱Ⓟ×3など、同じ技を何度も当てることもできるし、立ち弱Ⓟ↓しゃがみ弱Ⓟのように、違う技にもつなげていくことができる。しかし攻撃を決めると、決めた分だけ相手との距離が離れていってしまうのだ。だから弱攻撃も入れすぎると、その後につなげたかった強攻撃が届かなくなってしまうことがある。これも少しずつ遊びながら慣れていけばいいだろう。





あまり欲張ると相手との距離がどんどん離れていくので、

決めたいものが届かなくなってしまい、結果的に損する。

覚えてもらいたい内容を一気に説明させてもらったが、理解してもらえただろうか。これがわかれば練習もしやすいはず。対戦プレイヤーになれる日も近いんじゃないかな。

概念さえ分かってしまえば連続技なんか怖くない。とりあえず自分のレベルに合わせて楽しんでいけばいい。知らないから負けてしまうなんてことはとりあえずなくなるはずだ。

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。
1割お得です

ア行	
アベンジャーギャラティックストーム	14
アウトゾーン	4
アクウギャレット	18
アラビアンマジック	14
アンダーカバーコップス	12
アラビアンファイト(4P)	8
アステリクス	8
ウルトラ闘魂伝説	3
ウルトラ警備隊	8
ウォーザード	30
エイトフォース	8
SDガンダムレインボー大陸戦記	3
ST-Vマザー	45
X-MEN(コナミ)	8
Xメン VS ストリートファイター	75
19XX(ソフト)	15
カ行	
ガンバード	9
ガンネイル	5
海底大戦争	18
ギャロップレーサー	40
グリッドシーカー	7
剣豪	3
ゴールデンアクスII(4P)	20
ゴールデンアクス	3
極上パロディウス	20
豪血寺一族	3
豪血寺一族II	10
豪血寺一族III	15
サ行	
サイレントドラゴン	5
サンドスコーピオン	4
サンダーゾーン	4
サンダードラゴン	3
サンダードラゴンII	15
サンダーフォックス	6
ジオストーム	10
ジョー&マックリターンズ	10
シャドーフォース	6
ジャッキーチェン	15
JJスコーカーズ	7
G.Iジョー	18
ストリートファイターII	3
ストリートファイターII'	3
ストリートファイターII'ターボ	4
ストリートファイターEX	100
ストリートファイターEXプラス	120
ストリートファイターIII	75
スーパースラムズ(バンプレ)	15
ストームブレード	20
スノーブラザーズII	8
スターグラディエーター(ケーブル付)	40
スラムダンク(ケーブル付)	6
スカルファング	10
ゼロチーム	20
セクシーパロディウス	20
セーラームーン	15
戦国エース	9
ソニックウイングス	4
ソニックファイター(ケーブル付)	75
タ行	
ダブルウイング	9
タンクフォース	12
タンクマニア	20
ダイエットGOGO	4
ダイナマイト刑事	55
ダンクドリーム95	10
ダンシングアイ	70
ダイナマイトB.B(パネル2枚)	150
達人王	5
大王	14
ツインイーグルII	20
デッドオアアライブ(Bタイプ)	70
鉄拳2 Bバージョン	40
鉄拳3	180
ドラグーンマイト(キック線)	23
ドギューン	3
闘神伝II	35
首領蜂	26
闘姫伝承（エンジェルアイズ）	18
ハ行	
バイオレントストーム	20
ハイパーデュエル	4
バッキーオヘア	12
バツグン	10
バブルメモリーズ	60
パズルボブルIII	55
バブルシンフォニー	50
バーチャファイターIII	160
バーチャロン(2セット・ケーブル付)	150
ハットトリックヒーロー93	6
パンIII	6
パズルボブル2	45
ビーラップボーイ	6
ヒーデットバレル	8
ピマナ	4
ビッグファイト	9
フック	6
ファイナルファイト	3
フィグゼイド	4
ファイヤーバレル	15
ブラッドブラザーズ	5
プレミアサッカー	5
プライムゴールEX	12
ファイティングバイパーズ(ケーブル付)	75
ヘブンズゲート	22
ボンバーマンワールド	10
ポケットギャルDX	10
マ行	
マッドシャーク	10
マーヴルスーパーヒーローズ	33
マーシャルチャンピオン	7
マクロス	6
マクロスプラス	22
マジンガーZ	8
ミスティックウォーリアー	18
ムーンウォーカー	3
メタモルフィックフォース	22
ラ行	
ラピットヒーロー	15
ラストブロンクス(ハーネス付)	75
雷電	9
雷電II	28
雷電DX	30
雷電ファイターズ	80
龍神	8
レジオネア	7
レイストーム	40
ロボコップII	4
ロックマン	4
64番街	8
ワ行	
ワールドラリー	10
湾岸戦争	17
ネオジオ	
リアルバウト餓狼伝説SP	15
得点王IV	10
サムライ天草降臨	5
キングオブファイターズ96	6
わくわく7	7
ビッグトーナメントゴルフ	7
ダブルドラゴン	5
ダンクドリーム	5
ソニックウイングスIII	5
ネオドリフトアウト	4
得点王III	4
忍者マスター	3
オーバートップ	3
ネオジオハード(1スロ)大	8
ネオジオハード(1スロ)小	10
ネオジオハード(2スロ)	14
ネオジオハード(4スロ)	14
KOF95	3
リアルバウト餓狼伝説	2
パズルボブル	2
ネオジオハード（6スロ）	14

販売表です。よろしくお願い致します。

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	(W660	D830	H1320)	¥40,000より
セガ	アストロシティー	(W750	D905	H1443)	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	(W800	D965	H1425)	¥55,000より
ジャレコ	ポニーマークIII25	(W600	D740	H1060)	¥35,000より

シグマポーカー、スロット台各種アリ
プライズマシン各種アリ（NEWスイートランド、ドリームキャッチャー等）

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります）
発送は入金確認後1週間くらいかかります。（整備の為）

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

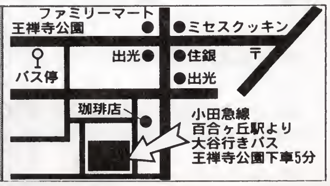
来社出来なくてもローン組めます 最高36回

●法人ローン可能!!

新製品	
MSH VS SF	予約受付中
Gダライアス	予約受付中
ときメモ教えてユアハート	予約受付中
コットン2	予約受付中
カプコンPCB	
F1ドリーム	¥6,000
ブラックドラゴン	¥16,000
虎への道	¥12,000
ガンスモーク	¥25,000
1943	¥12,000
マッドギア	¥6,000
カプコンボーリング(P付)	¥10,000
サイドアームズ	¥10,000
ニモ	¥38,000
1942	¥8,000
キャプテンコマンド	¥17,000
SFゼロII(SUB)	¥6,000
SFゼロIIα(SUB)	¥20,000
クイズ虹色町の奇跡(SUB)	¥35,000
ウォーザード(ソフト)	¥6,000
バトルサーキット (SUB)	¥40,000
タイトーPCB	
チャイニーズヒーロー	¥12,000
究極タイガー	¥5,000
火激	¥3,000
スラップショット	¥3,000
奇々怪界	¥8,000
トップランキングスター	¥5,000
レイフォース	¥15,000
ニュージーランドストーリー	¥5,000
インベーダーDX	¥4,000
クイズ人生劇場(F2込)	¥3,000
ガンフロンティア(SUB)	¥20,000
VSホットスマッシュ(P無)	¥3,000
クレオパトラフォーチューン(SUB)	¥3,000
パズルボブルIIX (SUB)	¥5,000
ダライアス外伝(SUB)	¥4,000
ナムコPCB	
ギャプラス	¥10,000
ドルアーガの塔	¥30,000
アサルト(レバー付)	¥45,000
ギャラガ	¥7,000
子育てクイズ	¥12,000
ワールドコート(ROM)	¥3,000
デンジャラスシード(ROM)	¥5,000
妖怪道中記(ROM)	¥10,000
ギャラガ88(ROM)	¥12,000
ロンパーズ(ROM)	¥18,000
アイレムPCB	
大工の源さん	¥3,000
ジャレコPCB	
銀河任侠伝	¥25,000
メガシステム32(ソフト付)	¥26,000
キララスター(SUB)	¥3,000
グラディア	¥3,000
麻雀PCB	
リアル麻雀PIII	¥4,000
リアル麻雀PVI	¥12,000
雀々しましょ(SUB)	¥25,000
バニラシンドローム	¥15,000
麻雀若草物語	¥12,000
麻雀同級生	¥8,000
恋コイシマショ	¥15,000
リアル麻雀PV	¥5,000
E雀ハイスクール(ソフト)	¥12,000
データPCB	
マジカルドロップ	¥3,000
魔境戦士(レバー付)	¥30,000
マジカルドロップ+1	¥7,000
クールドバスター	¥3,000
セガPCB	
アッポー	¥16,000
ロボレス2001	¥11,000
エンゼルキッス	¥15,000
フラワー	¥7,000
ダークエッジ(4Pサブ無)	¥9,000
ゴールデンアクスII(2P)	¥28,000
ずんずん教の野望	¥5,000
テトリス	¥3,000
コラムス	¥3,000
ぷよぷよ通	¥3,000
イントロドンドン(カセット)	¥3,000
蒼穹紅蓮隊(カセット)	¥3,000
デカスリート(カセット)	¥12,000
バーチャファイター(基板)	¥4,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥8,000
コナミPCB	
出たなツインビー	¥4,000
サンダークロス	¥20,000
A-JAX	¥25,000
ローラーゲームズ	¥12,000
グラディウスII	¥22,000
クレイジーコップ	¥7,000
進め対戦ぱずるだま	¥6,000
パワフルプロ野球	¥10,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	¥3,000
大好キッス(SUB)	¥3,000
対戦とっかえだま(SUB)	¥12,000
ときメモ対戦ぱずるだま(SUB)	¥10,000
ゴルフィンググレイツ2(SUB,P付き)	¥6,000
サッカースーパースターズ(SUB、ケーブル無)	¥8,000
スラムダンク2(SUB、ケーブル無)	¥12,000
その他PCB	
アラビアン	¥8,000
ラビオレプス	¥15,000
ファイヤートラップ	¥15,000
ブラックタッチ	¥8,000
ウォーオブエアロ	¥8,000
さるかにはむぞう(SUB・P付)	¥15,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥3,000
西遊降魔録	¥5,000
ストリートスマート	¥3,000
宇宙戦艦ゴモラ	¥5,000
コンバットライブス	¥3,000
脱獄	¥3,000
マクロスII	¥8,000
忍者くん阿修羅の章	¥20,000
キャノンダンサー	¥18,000
怒号層圏(レバー付)	¥50,000
スーパースラム	¥12,000
ストライカー1945	¥32,000
ぱズリ	¥4,000
もうぢゃ	¥3,000
パズル番長	¥4,000
ねらってチュー	¥3,000
バツキューブ	¥8,000
バンバンボール	¥6,000
連珠貴族	¥8,000
五月陣戦	¥6,000
上海III	¥18,000
バトルガレッガ	¥42,000
アルゴスの戦士	¥18,000
ネオジオ	
マジカルドロップ2	¥8,000
ステークスウイナー2	¥8,000
サブセット	
対戦ぱずるだま(GX)	
沙羅曼蛇II(GX)	
ツインビーヤッホー(GX)	
ゲーム天国(S32)	
グラティア(S32)	
リアル麻雀PIV(SSV)	
ハイパーリアクション(SSV)	
7枚セットで¥3,000です。	
奉仕品	
(1万円以上お買い上げの方に限ります)	
(個数に制限は有りません。幾つでも可)	
ゴルフィンググレイツ2(SUB・P無し)	¥300
対戦ぱずるだま(SUB)	¥300
ツインビーヤッホー(SUB)	¥300
沙羅曼蛇2(SUB)	¥500
逆鱗弾(SUB)	¥500
究極タイガーII(SUB)	¥500
クイズ地球防衛軍(SUB)	¥100
ワースタ92(ROM)	¥100
ワースタ89(ROM)	¥100
リッジレーサー(ROM)	¥2,000
アルペンレーサー(ROM)	¥3,000
バーチャファイター2(ROM)	¥3,000
バイパーフェーズ1(SUB)	¥500
戦球(SUB)	¥2,000
エンゼルキッス(SUB)	¥500
スーチーパイ2(SUB)	¥500
ゲーム天国(SUB)	¥500
麻雀ハイパーリアクション(SUB)	¥300
リアル麻雀PIV(SUB)	¥500
キース&ルーシー(SUB)	¥800
ドリフトアウト94(SUB)	¥800
でろーんでろでろ(SUB)	¥300
アベンジャーズ(SUB)	¥800
フリーキック	¥500
10ヤードファイト	¥1,000
グランドストライカー	¥2,000
メインスタジアム	¥500
MVP	¥500
メジャータイトル	¥1,500
レッスルウォー	¥700
ぷよぷよ	¥800
脳力向上委員会	¥500
中華大仙	¥1,500
クイズ赤丸急上昇	¥1,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥5,000
VF電源	¥3,000
バーチャロン純正コンパネ（VS用）	¥4,000

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



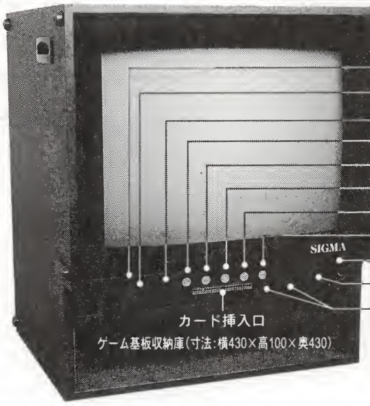
ゲーセン基板の最終兵器V-9

初心者に最適 バーチャもOK

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番Ｖ－９　￥99,800

Ｖ－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は
直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

Ｖ－９の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。Ｖ－９にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なＶＲを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もＯＫです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

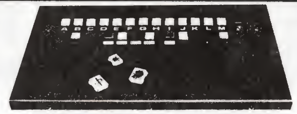


ＡＶ--5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　￥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　￥9,800（350×200㎜）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

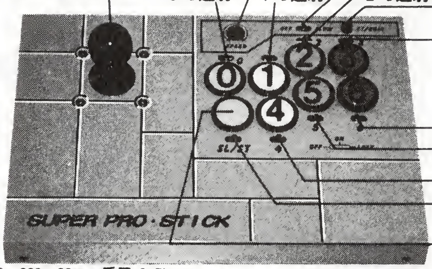
☆☆別売コード☆☆

ＲＧＢ21コード…… ￥3,500
ＲＧＢ15コード…… ￥5,000
Ｓ端子コード……… ￥2,500
ＶＨＦコード……… ￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

ＲＧＢ21延長コード…· ￥5,000
ＲＧＢ15延長コード…· ￥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO·STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　￥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)…………… ¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)…………………………… ¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)………………… ¥4,000
＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２)…· ¥2,000
＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６)…· ¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)…………… ¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)……………………… ¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)……… ¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)……………………… ¥4,000

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293

シグマ電子

通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577

営業時間12～21時

㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り(とりあえず電話してみて下さい)

X-MENvsST	??,000
ストリートファイターIII	??,000
CP2ソフト全般	??,000
鉄拳3	??,000
雀々しましょ	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンス	??,000
モデル2全般	??,000
忍者ウォリアーズ	???,000
ロジックプロ	??,000
ウォーザード	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし。

各種新作PCB予約受付中(TEL)

マーヴルvsストリートファイター	ウォーザード
ストリートファイターZERO3	ストリートファイターEXプラス
ヴァンパイアセイヴァー	Gダライアス(予)
バトルサーキット	鉄拳3
ストリートファイターIII	ときメモおしえてYour Heart
X-MENvsストリートファイター	バーチャファイター3
D&Dミスタラ	バーチャファイター2.1
D&Dドゥーム	デッドオアアライブ
ストZERO2アルファ	バーチャロン(P付)
虹色町の奇跡	E雀ハイスクール

NAMCO

サイバースレッド(PCB)	8,000
ワルキューレの伝説	55,000
ドラゴンバスター	25,000
ドラゴンスピリッツ	34,000
ネビュラスレイ	10,000
ボスコニアン	13,000
ロンパーズ	27,000
マッハブレイカーズ	25,000
エメラルディア	3,000
メルヘンメイズ	35,000
ゼビウス	5,000
ポールポジションII	2,000
ガントレット	20,000

CAPCOM

エリア88	35,000
USネイビー	17,000
チキチキボーイズ	20,000
バース	12,000
ナイツオブザラウンド	15,000
キングオブドラゴンズ	15,000
天地を喰らう	23,000
バルガス	8,000
魔界村	17,000
サイドアームス	10,000
1942	17,000
1943	12,000
ラストデュエル	5,000

TAITO

ナイトストライカー(純P付)	55,000
ギャラクティックストーム(純P付)	38,000
エアインフェルノ(PCB)	15,000
ダライアス2(PCB3画面)	30,000
スペースクルーザー	70,000
ザ・運動会	50,000
バイオアタック	50,000
アルペンスキー	20,000
ガンフロンティア	34,000
メタルブラック	23,000
ライトブリンガー	20,000
ワードナの森	15,000

SEGA

ソニックファイターズ(H付)	105,000
ラストブロンクス(H付)	105,000
F・バイパース(H付)	105,000
デッドオアアライブA(H付)	85,000
デッドオアアライブB(H付)	105,000
VF3(電源 H付)	330,000
VF2.1(H付)	46,000
VF(H付)	3,000
デカスリート	60,000
麻雀極スペシャル	55,000
Dベースボール(ROM,P付)	8,000
ミサイルコマンド(自作P付)	80,000
SDI(純正P付)	90,000

KONAMI

ハスラー	3,000
リングの王者	3,000
クォース	4,000
ゴルフィンググレイツ(レバーVER)	4,000
出たな!!ツインビー	5,000
コナミのピンポン	8,000
サプライズアタック	8,000
進め対戦ぱずるだま	6,000
マンハッタン24分署	12,000
ローラーゲームス	12,000
グラディウスIII	30,000
グラディウスII	12,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ(2レバー6ボタン)	220,000
新品アストロシティ(2レバー6ボタン)	220,000
中古アストロシティ(パネル新品)	115,000
中古ニューアストロシティ(パネル新品)	135,000
中古エアロシティ(パネル新品)	40,000
中古Qグランダム(2レバー12ボタン)	40,000
中古ポニーMK3(2レバー12ボタン)	20,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター(15/24Khz対応)	40,000
25インチモニター(15/24Khz対応)	30,000
26インチモニター(15/24Khz対応)	20,000
15インチモニター(15/24Khz対応)	15,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,800
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）　2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。
ノーマル連射回路（1回路機等でも）　1,500
ボリウム調整による連射回路です。
RGBビデオアンプダッシュ(完成品)　9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。
※注意
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。
ハーネス等の製作・質問もやっています。気軽にTEL下さい。
在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
(普)4078787
㈱ティー・エム・シージャパン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。

しばらくお待ち下さい

㈱タイムマシン
振込み口座番号/富士銀行府中支店(普)4078787
㈱ティー・エム・シージャパン
TEL/03-3462-4541

キリトリ線

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメストワールド編集部

野郎島2（仮題）アンケート係

(ふりがな) お名前 ペンネーム	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

締切は8月15日（消印有効）

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（7月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメストムック

ギャルズアイランド5係

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

締切は7月15日（消印有効）

キリトリ線

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

野郎島２（仮題）アンケート

●男性ゲームキャラ・オンリームック…。あの【野郎島】がこの秋、装いも新たに、パワーアップして帰ってきます！恒例の『自分の好きなキャラ・アンケート』をアーケード部門・コンシューマー部門にわけて大募集！さらに今回は本のタイトルを皆さんに名付けてもらいたい!!ということで、タイトルも公募しちゃいます。素敵な名前をよろしくね（タイトル採用者には素敵なプレゼントを進呈）。締め切り：８月15日（消印有効）

★本のタイトルを考えてください（例：ヒーローズ・アイランド）。

［　　　　　　　　］

★『自分の好きな男性ゲームキャラ・アンケート』

最も自分のお気に入りの男性ゲームキャラを３人ずつあげてください（ゲームタイトルも忘れずに！）。なぜ好きなのかという理由もお願いしまーす。

※同じキャラばかり書いてあるものは無効となりますので注意してね！

※アーケードからコンシューマーに移植されたタイトルは、コンシューマー部門にキャラ名を記入しないでください。コンシューマーからアーケードに移植されたものも同様です。

●アーケード部門（キャラ名：ゲーム：理由）

［　　：　　］（　　）

［　　：　　］（　　）

［　　：　　］（　　）

●コンシューマー部門（キャラ名：ゲーム：理由）

［　　：　　］（　　）

［　　：　　］（　　）

［　　：　　］（　　）

★フリースペース（ご意見・イラストなどなど、なんでもどーぞ！）

キリトリ線

ギャルズアイランド５アンケート!!

●あなたが好きな女性ゲームキャラクター１人と、その理由を書いてください。

キャラ名・ゲームタイトル（　　　　　　　　）

好きな理由（　　　　　　　　）

●あなたが嫌いな女性ゲームキャラクター１人と、その理由を書いてください。

キャラ名・ゲームタイトル（　　　　　　　　）

嫌いな理由（　　　　　　　　）

●ご意見、ご希望、イラストなどなど、なんでもお書きください。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			

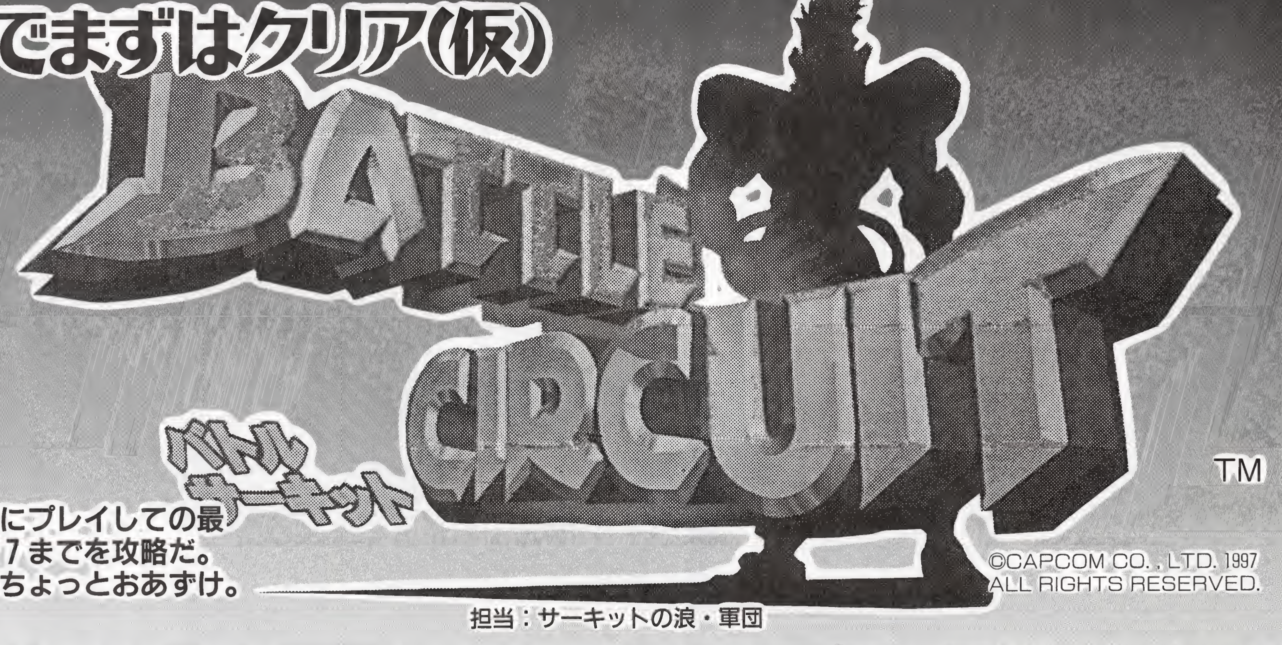
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

これでまずはクリア(仮)



まずは普通にプレイしての最終ステージ7までを攻略だ。
マスプロはちょっとおあずけ。

担当：サーキットの浪・軍団

後半戦スタート!!
ワンポイント基本攻略
(STAGE 6&7)

誰もがつまずくジパングとプルート。何より重要なのは気合だ!
担当：MVP

STAGE 6 ジパングを追え! 決死の川下り

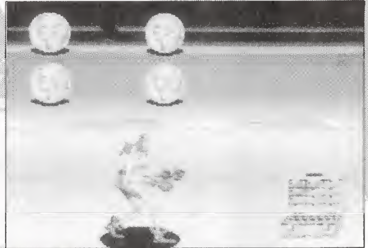
いよいよ後半戦スタート。はっきりいってボス戦が難しくなっているので、道中は安全第一、体力温存を目的として慎重にいくこと。

まずはバイクギャルが後ろから襲ってくる。この中で判定があるのは最後のほうの奴だけだ。突進に判定はなく、攻撃するのは止まってからなので、下から順に倒していこう。

この面に登場するバイクギャルはすべてこのタイプだ。食べ物を出すこともあるのでより多く倒したほうがいいだろう。

バイクギャルの後、前方からドラム缶が4つ縦に並んで転がってくる。この4つのうち一番下と一番上は何とお金が20Gずつ入っているので確実に壊しておきたいところだ。

この後バイクギャルが3体


一番下と上はなんと20G入っている。絶対に取りたい。

きた後、この面初のザコがやってくる。

それはガンバスターBで、こいつは黒色をしているタイプである。

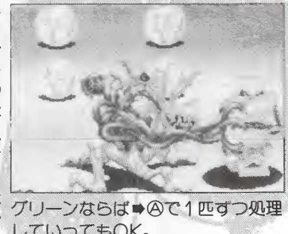
遠いときはレーザーを撃ち、近いときはショットガンを撃ってくる。特に他の敵を相手にしているときに遠くから「ピーッ」とやられることが多いので注意しよう。

次のシーンはドラム缶が3


ガンバスターBには要注意。レーザーヤバイからね。

つあり、その後R・O・Bが大量に配置してある。こいつらは自分に反応すると突進してくるタイプなので、ジャンプ攻撃から入ってすぐにジャンプして奴らの背後をとってしまおう。

すぐにバイクギャルが5台


グリーンならば➡Ⓐで1匹ずつ処理していってもOK。

きて、その後にバイクギャルの親玉、ベッツィ、キャシー、クリス(それぞれ赤、青、緑)が出現する。よってバイクギャル×5のところで、なるべく多く食べ物を出しておくといいだろう。

このシーンはベッツィ、キャシー、クリスの突進攻撃しかこないので、基本的に画面端の真ん中で中央に向かってパンチ連打をしているだけでほとんどの突進攻撃を止めることができる。連続技をどんどん決めてサクッと抜けてしまおう。

そして川下りのスタート。このシーンで初登場のヘイニー(紫の大男)は、投げ以外でとどめをさすと、ゾンビ化してラブラダ(緑の大男)形態になる。で、他には?特に問題ない。

いよいよ最後のシーン。ガンバスターA orBが大量に出現してくる。一発で倒せる奴なので、左の出現表を参考にどんどん倒し食べ物を出せ。

ヘイニーに要注意

賞金稼ぎのみなさ～ん、ぴのぷのコーナーがやってまいりました。今回はヘイニーについて説明したいと思いま～す。この人はあばらピクピクさせて復活して、襲ってきま～す。注意してね。

表①出現順

③⑧⑫	⑩	①⑪
⑥⑪		⑤⑫
④⑫	⑨	②⑦⑪


なんとゾンビ的復活をしてまったヘイニー。

STAGE 6 中ボス サイバーサムライ

巨大ロボット「バスターマシン」を駆る双子のヤクザがステージ6の中ボス、サイバーサムライである。

まわりにはガンバスターBが2人いるので、実は戦いにくい相手だ。

奴には2つのモードがある。まずそれを知らないといけない。

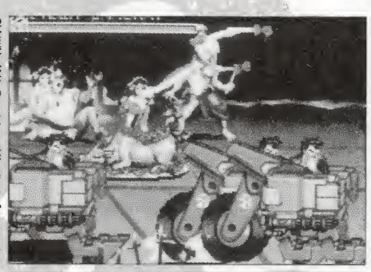
●ロボット状態時

このときの攻撃は踏み込んできてから切りつけてくるものがほとんどだ。ただ、これだけではなく、こちらの攻撃を高確率でガードするといった行動も多い。

ガードされたときはたいてい切りつけで反撃してくる。要注意だ。

●車のとき

レーザー攻撃がメインの車状態。動きは素早いが、突進攻撃をしてくるときにスキがある。このときはガードされることはない。突進攻撃は横座標が合うとくるぞ。

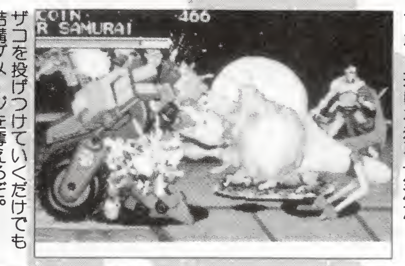


突進攻撃のときにジャンプから入るといいかんじ。

また、サイバーサムライはダウンすると必ずロボット状態になり、もしこのとき近くにいると起き上がり攻撃をしてくるので注意が必要だ。

ではどのように攻撃をしていくかを見てみよう。

むやみに攻撃しても、ガードされて反撃されてしまう。攻撃するのなら、ジャンプ攻撃やダッシュ攻撃がいいだろう。一番いいのは車状態になるまでザコを投げつけたりしてねばる方法。もしくは打撃でなく投げを狙う方法だ。



ザコを投げつけていくだけでも結構ダメージを奪えるぞ。

車状態になったら、ダッシュでサイバーサムライの前を横切り、そのまま後ろに回り込もう。うまくいくと突進攻撃を出してくれるので、後ろから攻撃することができる。

また、うろうろ歩いていると勝手に横座標を合わせてくれるので、このときにジャンプ攻撃からいくのもいい。

このシーンは上に食べ物があるので、あせらず対処していけば楽に倒せるだろう。あせって起き上がり攻撃をくらうのだけはやめてほしいところだ。

STAGE 6 BOSS ジパング



●「疾風怒涛（流星突き）」：槍を超高速で連続で繰り出す突き。あまりに高速なため、一発くらうと脱出はまず不可能。
●「慇懃無礼（槍大回転）」：槍を高速で回転させると同時に、オーブを周囲にめぐらせる攻撃。迂闊に近づくと確実にくらってしまうので、遠距離からの反撃がお薦め。
●「乾坤一擲（ダッシュ突き）」：遠距離から突進しながら槍で突いてくる攻撃。ナメクジの割には突進スピードは速い。
●「真実一路（盾アタック）」：盾を構えて、高速で突っ込む攻撃。
●「満員御礼（火の玉ヘドリン）」：双頭のナメクジ、インフレ・デフレの中で高熱化したヘドリンを一気に大量に吐き出す攻撃。インフレ・デフレの攻撃では最強を誇る。
●「環境問題（ゲロ吐き）」：インフレ・デフレの口から工業廃水を吐き出す攻撃。くらうとあまりの臭さに動けなくなる。たまにジパングにまでかけてしまうことも。
●「阿鼻叫喚（ヘドリンボム）」：壷から全方位にヘドリンを放出、爆発させる。

ジパングには第1段階、第2段階、と2つの段階がある。

まずは第1段階から。これはジパングの本体がぴょんぴょんと跳びはねているだけ。ただしあまり攻撃をしないと大きくジャンプして踏みつけられてしまう。この攻撃はダッシュで逃げるしかないので、できれば奴にまとわりついてできるだけ早く第2段階にしてしまおう。第2段階は以下の攻撃に注意!!

オーブ

オーブの攻撃は2種類ある。

①銀色のオーブ

自分のいる位置まで飛ばしてきてその場でサンダー攻撃をしてくる。この攻撃はたいてい突進攻撃と1セットになっていて、下手な逃げ方をすると突進攻撃をくらってしまうのだ。逃げ方は銀色のオーブがきた方向に向かってダッシュしていくとよい。もちろんジパングと横座標はずらしておかないといけないぞ。

また、銀色のオーブはホーミングしてくるのでやや引きつけて止まってからダッシュをしよう。

②赤色のオーブ

ジパングの周囲に回転させるこの攻撃は、ジパングが槍を頭上で回転させているのでモーションはわかりやすいが、いかんせん広範囲をカバーしていて連続でくらう可能性もあり、非常に危険。ダッシュで距離をとるか、くらいそうならメガクラッシュを使おう。もしくはダウンロードを使い、無敵時間を利用して逃げるのも手だ。起き上がりに近いところにいるとくるので、すぐに逃げるようにしよう。

反撃

ジパングをつかんだときに起こる現象で、すぐに奴はこちらのつかみを振りほどきつつ一撃を加えていく。突進攻撃を勝手につかんでしまったときや踏みつけの後に近づきすぎてつかんでしまうことがあるので注意。一応つかんだら速攻でつかみ技や投げを入れていけば反撃されることはない。

攻撃するのはいつ？

それではいつ攻撃するのかを見ていこう。

まず1つはひたすら逃げ回って踏みつけを待つ方法。このときはなるべく痛い技を入れておきたい。ただし少しでもスキがある攻撃、例えばパンチ連打の3段目と4段目の間などは実は反撃されてしまうことが多いので注意したい。詳しくはキャラ別表を参照してほしい。

第2の狙いはダッシュ攻撃をガードさせるやり方。これはダッシュで近づき、ジパングとすれ違うときにダッシュ攻撃を出すというもの。このときにダッシュ攻撃が当たっていたら、今度はすぐにダッシュしてダッシュ攻撃を出してジパングをお手玉状態にするというものだ。4発ダッシュ攻撃を当てられる。シルバーとイエローはキャンセル対空攻撃につなごう。ブルーとピンクは無理だ。ブルーはダッシュ攻撃強化を買っていれば可能となる。

もしも下からのダッシュ攻撃がガードされていたら、今度は上から下に向けてダッシュ攻撃をする。このとき、ジパングの後ろに回り込むように一度前にダッシュしてから、ジパングに向けて斜め下に方向転換しつつダッシュしていくようにする。ジパングはガードした後に反撃していることがあり、その後ろから攻撃を加えられることがたまにある。

以上2つが確実な攻撃方法である。では健闘を祈る。

踏みつけ

ジパングを画面外にスクロールアウトさせると（ダッシュ等で）突進攻撃かこの踏みつけがくる。突進攻撃はかけ声があるのですぐにわかるはず。この踏みつけは自分のいた位置に影ができるので上下に歩いてかわそう。この後はジパングにスキができるのでダメージチャンスである。

流星突き

盾によるガードからくるこの攻撃は一度くらうと多大なダメージを受けてしまうので、もしくらってしまったらすぐにメガクラッシュを使おう。

その他

●突進攻撃
駆け出す前モーションがあるので、ダッシュで逃げよう。

●火炎
ジパングの前方に放射される火炎は、結構広範囲に当たり判定があるので注意したい。これもダッシュで逃げよう。

？踏みつけ後、何入れる？

●サイバーブルー
ジャンプキック→➡Ⓐ×2
●キャプテン・シルバー
ダッシュ攻撃→対空攻撃強化したもの→⬇⬊➡Ⓐ
●イエロービースト
ダッシュ攻撃→対空攻撃強化したもの
●エイリアングリーン
溜め撃ち強化したもの→ダッシュ攻撃×4
●ピンクオーストリッチ
実はピンキーだけは非常に簡単で、おもむろにⒷ⬆Ⓑからの踏みつけ攻撃を当てていくだけでジパングを楽勝で倒せるのだ!ラッキー!!

ついに最終面!? STAGE 7 決戦！天帝システムの死闘

いよいよやってきた最終ステージ。中ボスが2体、道中は短めとなっている。気を抜かずにいこう。

まず最初はガンボッドAとアーノルド（赤い大男）が2体ずつ出現する。特に問題ない所と思うが、すぐに背後からドラム缶×4が襲ってくるので注意。

次のシーンは火炎放射器の前のお金の所にワナがあるので注意。一度通過してワナを作動させてからお金を回収する。

そうしたら右上に見えるドラム缶に注目。これの右にダッシュで移動して出現するガンバスターBを倒そう。すぐにダッシュで移動して同じようにガンバスターBを倒す。上のドラム缶をガンバスターのレーザー攻撃から守るようにするのだ。

このシーンが終わったら、右から先ほどのドラム缶を壊そう。すると中からリンゴが右に出てくるはず。このリンゴは次のシーンに持ち越せるのだ。やや重要といえる。

STAGE 7 中ボス① バーバラ アーシュラ サンドラ

先ほど出したリンゴを生かすため、画面の下のほうに行き、少しずつスクロールさせていく。そして右から3姉妹がきたらリンゴのほうに戻ろう。そして後ろから攻撃をしかけるのだ。このとき狙うのはサンドラ（黄色）である。こいつはスピニングバードキックの空中版を使ってくるのでジャンプしていてもやられてしまうので非常にやっかいだ。ちなみにリンゴは3姉妹出現後にスクロールアウトさせてしまうととれなくなってしまうので注意しよう。

このシーンはノーダメージで抜けるのは非常に難しいと思われるので、もしダメージをくらったり、メガクラッシュを使ったりダウンロードしたとき等の無敵時間は絶対に有効利用したい。身近の奴に近づいてパンチ連打からの必殺技を決めていきたい。



とにかく無敵時間を有効利用しよう。

1つ注意するのは一度転ばした後に起き上がりを攻撃しようとしてもたいてい反撃されてしまうということ。あまり深追いはしないこと。

では各キャラ別に有効なものを見ていこう。

●サイバーブルー

ダッシュ攻撃を強化したもので下↓上、上↓下と行ったりきたりするか、溜め撃ち強化を逃げ回りつつ使うのがいい。ジャンプ下突きから連続技もいい。このときに対空攻撃を出すと反撃されやすいので注意しよう。



ジャンプ下突きからの連続技を狙うのもいい。

●キャプテンシルバー

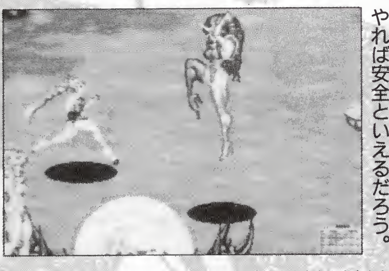
ブルーと同じくダッシュ攻撃を使う。そしてキャンセル⬇⬅➡A。これをくり返そう。ジャンプ下突きからの連続攻撃の時も⬇⬅➡Aを使おう。



シルバーは⬇⬅➡Ⓐを使いまくろう。

●イエロービースト

攻撃力が低いのでダッシュ攻撃や連続技は無敵時間を使ったときだけにしよう。そのかわり画面中央に溜め撃ち強化をセッティングして上か下に逃げつつ3姉妹が近寄ってきたら溜め撃ちを解放するといった戦法が非常に有効だ。やや時間がかかるがちゃんとやれば安全といえるだろう。



溜め撃ちだけで倒そう。上下に動いておびき寄せるのが重要だ。

●エイリアングリーン

基本は上下ダッシュであるが、グリーンはつかんで左右に叩きつける投げが他の姉妹も巻き込んでいくので強力だ。そこである程度ダメージ覚悟で突っ込んだり、メガクラッシュをわざと使って無敵利用でつかんでいったほうがいい。ダウンロードもうまく使っていこう。

●ピンクオーストリッチ

ひたすらに対空攻撃強化を出す。理想は左↓右と交互に出していくのがいい。もちろんくらってしまったときはパンチ連打からの対空攻撃だ。ピンキーは攻撃力が高いので楽であろう。

〈まとめ〉

この3姉妹は基本的にゴリ押ししていくしかない。天丼を食べてがんばってノーミスで抜けよう。

STAGE 7 中ボス② ブラックエレファント＆オクトパス3号

3姉妹との激闘の後にくるのがここ、ブラックエレファントとオクトパス3号が待つシーンである。

どちらもボスクラスの相手で少々ビビってしまうが、このシーンはブラックエレファントを倒せば終了するので、ブラックエレファントにのみ攻撃していけばいい。

オクトパス3号のほうは実は一定ダメージ以上攻撃を加えなければ、いつまでたっても爆弾を置きながら歩くモードなのでほっておくのがいい。

ブラックエレファントについて一つ注意がある。3面で出てきたときの攻撃に加え、Dサターンの小さい奴が多量に降ってきて、それが一定時間後に爆発するのだ。このときはダッシュで逃げよう。

また、左上のドラム缶に食べ物があるが、一番最初に取りに行こうとするとD・サターンに攻撃をくらってしまうので、まずはどんなに体力が少なくても1度D・サターンを転ばしにいってから食べ物を取りに行くようにしよう。

音波でピヨル!!



こんちは〜、ぴのぷで〜す。今回は音波でピヨピヨについて見ていきましょう。我らがD・サターンと会ったときすぐ食べ物をとりにいくと音波がきま〜す!!注意してね。

ブラックエレファントを倒すと、ようやく回復可能となる。この後はボスまでの前哨戦という感じで、きちんとやれば問題ないはずだ。

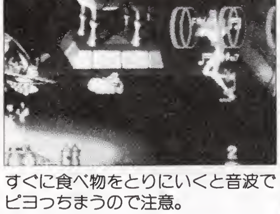
まずはガンバスターAとヘイニー（紫の大男）が2匹ずつ出現する。ヘイニーを相手にしているときにガンバスターAから攻撃をくらわないように、投げ等でできるだけ片方にまとめていくようにしよう。



ガンバスターAがやっかいだ。先に倒してしまおう。

次はいよいよ最後のシーン。ここはレプテイル（緑、赤）が多量に出現してくる。倒せば倒すほど出現してきて、一定時間で逃げていく。

ちなみにここには食べ物もある。レプテイルを倒せば倒すほど食べ物もどんどん落ちてくるので、体力が少ないのならばどんどん倒していくといいだろう。ボス前でぜひ体力を満タンにしておきたい。ではいよいよプルートの登場だ。

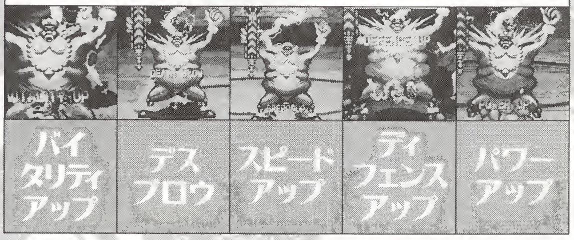


すぐに食べ物をとりにいくと音波でピヨっちまうので注意。



STAGE 7 BOSS プルート

●「コブラファング」：プルート愛用のヘビ型仕込み杖、「コブラスペシャル」をのばし、その鋭い牙でプレイヤーに大ダメージを与える攻撃。プルートの正面に立つとほぼ確実に繰り出してくる攻撃なので、注意が必要だ。
●「ファイアーボール」：コブラスペシャルの口から１兆度の高熱球を吐き出す攻撃。正面のやや離れたところにいる敵に有効。熱い。
●「グレートタイフーン」：コブラスペシャルを地面に突き刺し、「特殊バトル遠心力回路」の驚異的スピードで回転する必殺技。その巨体によって生まれる遠心力は常人戦闘回路の10000倍！
●「ヒップアタック（単体）」：その２ｍはあろうヒップを最大限に利用して繰り出すプルートならではの攻撃。いろんな意味でとてもイヤな攻撃といえる。
●「バーサーカーヒップ」：画面全体にヒップアタックで跳び回り、天帝システムにある防衛システムを作動させて火の玉を降らせる。ブルーとの体格と狡猾さを体現した攻撃といえよう。
●「バトルダウンロード（攻撃補助）」：プルートに内蔵された「サイキョーリューバトルサーキット」の最大効果がこれ。プレイヤーたちが持っているすべてのダウンロードが使用できる。特にスピードアップや攻撃力アップには注意！
●「冥王アタック！」：空間ねじまげ装置を使っていったん地中に逃げた後、地中から地上にいる敵に向かって繰り出すパンチ。どこからくるか分からないので注意が必要。



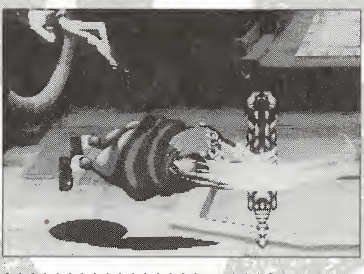
プルートははっきり言ってこの後に出現するときもあるマスタープログラムよりも格段に死ぬ確率が高い。気合を入れていこう。

攻撃法を知る

プルートの攻撃は主に４つ。それぞれ注意点があるのでよく覚えよう。

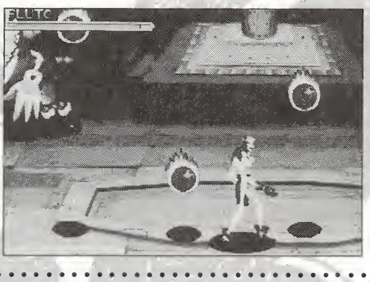
●正面にいるとき
プルートの正面にいるとき、というかプルートが動き回ってこちらと横座標が合わさったときにやってくる攻撃がある。それは仕込み杖を伸ばし、そこから火球を飛ばしてくるものと、仕込み杖を伸ばしてそれで突く攻撃だ。この２つはいずれもプルートと横方向に距離がある場合のものなので、できるだけ上下から近づくようにしていけばほとんどくらわなくなるだろう。たとえ横方向が合わさると思ったときでも、ジャンプ攻撃をしにいけば結構プルートが攻撃する前にジャンプキックをヒットさせることができる。

●グレートタイフーン
プルートをダウンさせたときに近くにいるとくることがある攻撃。とはいうものの起き攻めが結構有効なので攻めるか攻めないか非常に悩むところだ。



出されたらまずよけられないグレートタイフーン。

●バーサーカーヒップ
画面全体にヒップアタックで飛び回り、火の玉を飛ばしてくるこの攻撃。４回ジャンプしてきて、この４回目は必ず自分を狙ってくる。よけ方としては画面の広いほうにダッシュ、もしくは歩いていく。火の玉は影を見てよけるようにしよう。４回目のジャンプ後は攻撃チャンスなので見逃さないようにしよう。



火の玉は影を見つつ歩いてよけよう。

●冥王アタック
一度地中に潜ったら要注意。自分のいるところに地中から襲ってくるぞ。この攻撃はジャンプでは逃げられないのでダッシュをしてかわしていこう。
気を付ける攻撃はこんなところ。だがプルートにはまだ嫌なものがある。バトルダウンロードだ!!

サイキョーリュウバトルサーキット対応策

プルートはプレイヤーたちが使用してくるダウンロードをすべて使ってくる。それぞれ１回ずつ使用可能で、すべて使った後はダウンロードしてくることはない。とは言うもののすべて使いきるまで粘るのは至難の業だ。というのはプルートとはべつにザコもいるからである。
さて、プルートが使うダウンロードについてみてみよう。

●パワーアップ
攻撃力が上がるので少し怖いが、ノーダメージで抜ける気合があればあまり怖くない。

●ディフェンスアップ
普段ダウンする打撃に対してダウンすることがないのが注意したいところ。投げに対しては受け身のようなものをとってくる。
もちろん防御力は高くなっていて格闘ゲームでいう「ケズリ」くらいのダメージしか入っていかない。逆にダウンしないのを利用して、投げ↓ダッシュ攻撃↓投げ…とかやるとプルートをずっと攻撃させずに固めてしまうことが可能だ。少しずつしかダメージは入っていかないが、プルートに攻撃させないことが非常にいい感じである。



ディフェンスアップには投げがいい。

●デスブロウ
ピンキーのように一発で殺す、というサギのようなことはないので安心していい。基本的にはパワーアップの弱い版と思っていい。

●スピードアップ
一番ヤバイ攻撃がこれ。イエロービーストのそれとは違い、ただ動きが早くなるだけだが、この時にバーサーカーヒップを出されたり、なかなか近寄れずに攻撃をくらってしまうといったことが非常に多い。特にバーサーカーヒップはヤバイのでメガクラッシュかダウンロードの無敵を駆使するようにしよう。
一応対応策はダッシュで逃げ回るか、一度つかんでそのまま時間稼ぎをするのがいいだろう。ジャンプキックも有効だ。
注意したいのがパンチ連打の３段目と４段目の間に逃げられたり、対空攻撃強化をくらわせようとしても３段目くらいですぐに抜けられてしまうということ。投げを多めに狙ってみるといいだろう。



スピードアップは超キビシイ。ひたすら逃げるべし。

●バイタリティアップ
これはプルートの体力が少なくなると（黄色のゲージになると）使ってくる。だいたい１ゲージ分回復してしまうが頑張ろう。

最後は気合 キャラ別対抗策

では各キャラごとの有効な戦法を見ていこう。

●サイバーブルー
パンチ連打よりもダッシュ攻撃強化をどんどん狙っていくのがいい。溜め撃ち強化もいい。

●キャプテンシルバー
ダッシュ攻撃↓⬇⬋➡Ⓐを使う。パンチ連打もＯＫ。

●ピンクオーストリッチ
とび蹴り↓対空攻撃強化×２を使おう。対空攻撃スタートでもいい。

●イエロービースト
最初にスピードアップを使われるので超キビシイ。ひたすら溜め撃ち強化を使う。

●エイリアングリーン
ひたすらつかんで叩きつけ。

次号予告

みなさ～ん、お別れの時間がやってきました。というのはウソで、続いて愛の２Ｐ攻略が始まりま～す。
次号ではあのマスタープログラムを完全攻略しま～す!!



マスタープログラムを完全攻略。次号も必見だね。



一人より二人 2P同時プレイガイド ～シルバー&グリーン～

1Pに飽きてきたら2P…自然な流れだね。安定したシルバーとグリーンで、楽にプレイを進めていこう。

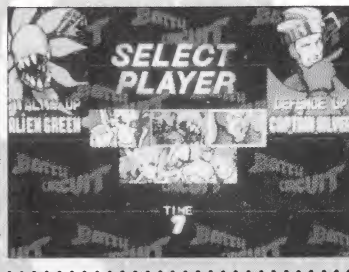
担当：C·LAN

基本攻略も大詰めに入り、違う遊び方をする余裕も出てきた…あるいは誰かとワイワイやるのはいいけど1人じゃちょっとね…なんて人のために、ここでは2P同時プレイ時の簡単な指針をば1つ。

キャラは安定路線 グリーン&シルバー

前回も書いたが、多人数プレイ時は体力を回復できるエイリアングリーンがいると非常に楽になる。よってコイツは外せない。

もう1人は、癖の少ないところでキャプテンシルバーに決定。



とりあえずこの2人が安定。でなくともグリーンだけは必須。

役割分担と流れ

各キャラの役割、そして大まかな行動方針を説明していこう。

●エイリアングリーン

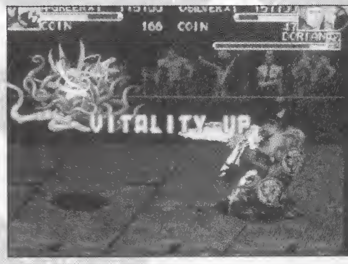
バトルダウンロードユニットアイテムは基本的にすべてグリーンが取っていく。5個あるときのみ緊急回避用アイテムとしてシルバーに渡そう。

戦闘時は叩きつけ（投げ）をメインに敵を蹴散らしていこう。叩きつけている間は常にライフゲージに気を配っておき、どちらかがやばい状態ならダウンロード技は惜しまず使ったほうがいい。

最優先で買うアイテムは300Gのヒーリングパワーアップ。慣れてきたら50Gのエイリアンツイスターを買い、これでトドメを刺してセコセコ稼ごう。5Gは長い目で見れば結構でかいぞ。

後はライフアップを買って、あとはエクステンドのためにコインを温存しておこう。BDLユニットは基本的に買わない。

・最低必要経費…700G



グリーンは常に2人のライフに気を配ろう。

●シルバー

シルバーの基本的な役割は戦闘。ダメージ効率のいい100Gのスラッシュストリームを買って暴れ回る。暴れるといってもただ適当に繰り出すのではなく、きちんと敵が片側にいることを確認しつつ、ワンセットなどからキャンセルして出していこう。

そのために役立つのが投げ技だ。シルバーの投げは周りの敵を巻き込んで吹っ飛ばすので、敵を片側にまとめるのに重宝する。なお、グリーンはほぼ投げ技しか攻撃手段がないので（ハニービーアタックを買ってもいいが500Gは高い）、ボス戦は基本的にシルバーが担当する。

スラッシュストリームの次に買うのは400Gのライフアップ。シルバーはバイタリティの初期値が低いので、序盤でポロッと死にやすい。前半は慎重に。



⬇⬆＋A連打のスラッシュストリーム。この2つをメインに。



シルバーの投げは敵をまとめられる。これもしくは…、

・最低必要経費…500G

ステージ1～2

1面に関しては特に問題はない。グリーンのエイリアンツイスターはともかく、シルバーのスラッシュストリームはここで買っておこう。そのためにはマネーメーカーはザコを6匹出してからシルバーが取る。ボスのトドメはどちらでもいい。

2面もボスまではこれといった難所はないが、後半のドラム缶のところにいる黄ロボには注意。どちらかがスクロールを止めて、ゆっくり倒していこう。

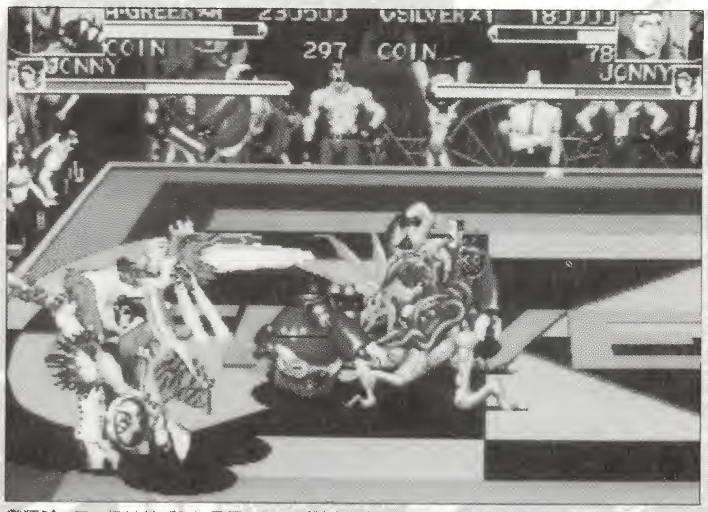


突進ロボはじっくりいこう。6面にも似た場所がある。

〈ステージ2ボス・ジョニー〉

縦軸を合わせないように上下から近づいてつかむなり投げるなりしていれば、発狂までは大丈夫だ。ジャンプキックでグリーンを狙ってきたら、歩くスピードが遅いので上下ダッシュで逃げること。

特にボス担当、ザコ担当とは分けずに、臨機応変に対処したほうがやりやすい。近く



発狂ジョニーには軸ずらしスラッシュが堅実。もちろんスキあらば近づこう。

にいる敵を攻撃だ。
　発狂モードは、つかみ、殴りを強引に狙っても何とかなるが、軸をずらして待ち、シルバーがやや大ざっぱにスラッシュストリームを当てていくのが手堅い。
　ボスの技をくらったり、メガクラを使うなどした後は、僅かの無敵時間を利用して攻撃しにいこう。

ステージ3

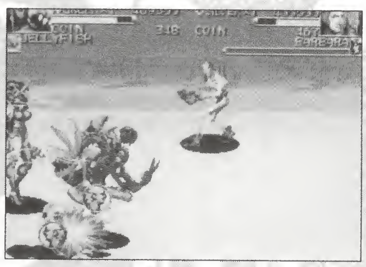
　フードを出す青兵（ガンボット）が端に現れて銃を撃ってくるので、そのタイミングだけはしっかり覚えたほうがよい。最初のシーンではザコを2セット倒すと右から2回、スクロールが始まると左から、中ボスのDr.サターン戦では右から来る。Dr.サターンは赤いリングレーザーと起き上がり電撃に要注意。


このガンボット編隊だけはしっかり覚えたい。

　次のチェイスシーンでは、コインが2列に登場する場所があるので、画面中央のX座標を軸に、上下対称の位置をキープする感じでいこう。

〈ステージ3ボス・バーバラ〉

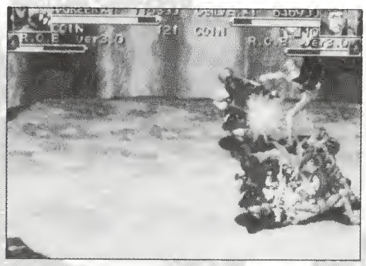
　ピンク弾のクラゲはジャンプレバー下アタックで一掃。2人で跳ぶとなぜか漏れ（＝くらう）が多いので、片方に任せたほうがいい。安定度ではグリーン、金重視ならスラッシュストリームだ。


クラゲは1人にまかせる。2人でいくとなぜかきれいに倒せない。

　クラゲを倒したらバーバラを攻撃しにいく。次のクラゲを出そうとしながらくらうはずだ。
　基本的には2人で息を合わせるというより、1P時と同じことを2人でやる感じに近い。楽になるのは横から来るバイク。走り出す前に倒せばフードを出すので近くにいるプレイヤーはなるべく倒しにいこう（ボスの攻撃が絡んで難しいときもあるが）。

ステージ4

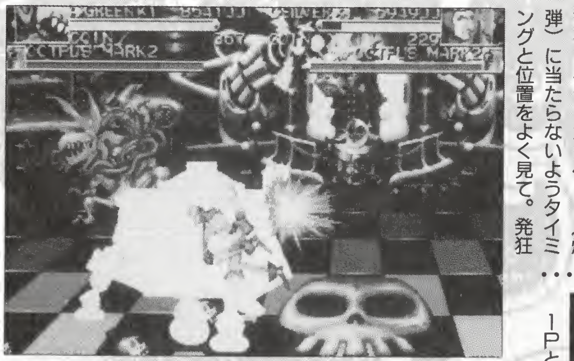
　中ボスのロボ部隊は画面前で左を向いて待ちかまえ、青ロボをパンチワンセットで2匹倒して頭数を減らす。あとは黒ロボをタコ殴り。ここは1Pよりもはるかに楽。

中ボスはまず後方で待って青ロボを2体確実に倒そう。


　トカゲ（レプテイル）ラッシュでは、モニターを壊すのが安全策。壊さないなら、シルバーは投げ重視で、とにかく敵をまとめることに専念しよう。数が多いので、グリーンの叩きつけは、懐に敵がいないことを確認して（持ち運んで）から行おう。

〈ステージ4ボス・オクトパス2号〉

　発狂まではシルバーがスラッシュストリームで当てて逃げする。キラーカーペット（爆弾）に当たらないようタイミングと位置をよく見て。発狂したらグリーンの出番。青ロボをつかんでボスに叩きつけるか、ジャンプ投げでボスを巻き込めばとんでもないダメージを与えることができる。ジャンプ投げ巻き込み2回で倒せてしまうのだ。ただグリーンは足が遅いので青ロボを持ってボスのそばに行くだけで一苦労。



前半はシルバーがスラッシュストリームでバシバシ。



発狂したら青ロボを投げてボスを巻き込む。極ダメージ。

ステージ5

　ライフアップのカプセルは取り忘れのないように。
　中ボスはシルバーが担当しよう。ジャンプ攻撃でひるませてワンセットからスラッシュストリーム。ただし開幕と走行中は弾かれやすく危険なので注意。
　バナナの木は、片方が木を左から殴り、もう片方が後ろから来るザコを右に投げるように処理する。

〈ステージ5ボス・ドク&ジェニファー〉

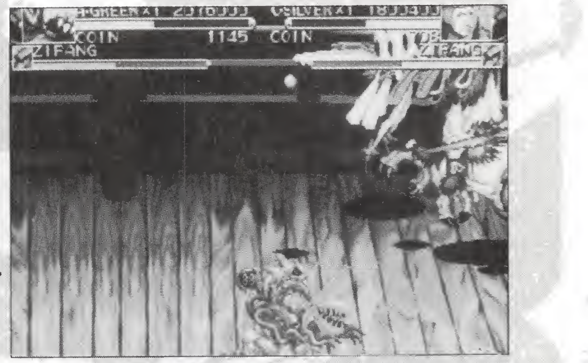
　1Pと同じく分身は1つ。上下から近づいて投げ、もしくはシルバーならワンセットスラッシュでもいい。このボスも1P時より格段に楽になる。

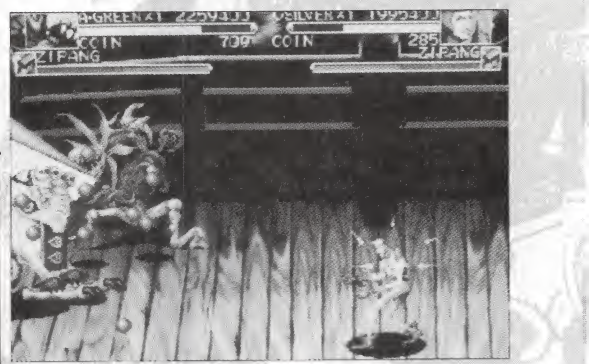
ステージ6

　中ボスは打撃に耐性があり、特殊攻撃以外はあまりきかない。グリーンはつかみ重視、シルバーはスラッシュストリームをメインに。
　フード兵地帯（屋根の上）では、左右に分かれてきちんと分担しよう。

〈ステージ6ボス・ジパング〉

　こいつも中ボスと同じで、ガードすることがある。気合の即投げか（つかむとすぐにバックジャンプしてダメージを受けつつ離れる）、やはりシルバーのワンセットキャンセルスラッシュストリームが有効だ。
　赤弾飛ばしは素早く見極めてダッシュするのがベストだ


ジパングは打撃をよくガードするがスラッシュは当たる。


この赤弾がライバル。くらったらメガクラッシュで回避。

が、難しそうならばメガクラッシュを使ってしまおう。突き連打をくらってしまったときも、メガクラッシュを使わないと脱出できない。

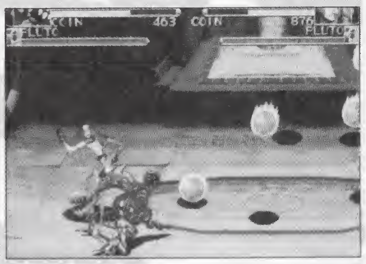
ステージ7～

中ボスの3姉妹は、上下場所を合わせて赤と黄色にワンセット。そこからは3面と異なり、軸をずらしてつかみor殴りで攻撃。天井、リンゴもあるし、へんに逃げ回るよりも乱打戦覚悟でいったほうがむしろ安全だ。メガクラッシュやくらい後の無敵は最大限に活用し、躊躇なく攻撃しにいこう。ただ赤の跳び蹴りはかなり痛いので、ライフゲージには常に注意。

Dr.サターン&オクトパス3号は、サターンだけを狙ってオクトパスは無視。

ボス前最後のシーンであるトカゲ大量地帯では、無駄にダメージ受けないよう慎重に。一撃は意外に痛いのだ。


中ボスは乱打戦でまず数を減らそう。


プルート能力変化時の爆撃は走りつつもメガクラの用意を。

〈ステージ7ボス・プルート〉

形態変化の火の玉モードは画面を大きく走りつつも、少しでもダメだと思ったらすぐにメガクラッシュ。くらうよりは100倍マシ。

ここにきて初めて2Pであることの弊害が現れるといってもいいだろう。

〈マスタープログラム〉

条件が揃っていれば、天帝・マスタープログラムとの対決が待っている。普段どのラインで戦い、どの攻撃はどう動いてかわすかという打ち合わせが重要だ。余ったコインでBDLユニットをできる限り買い込んでおこう。

シルバーは変わらずスラッシュストリーム、グリーンはため攻撃のハニービーアタックで攻撃していこう。技を出さずにためを解除したいときは、ジャンプしてボタンから手を離せばよい。

ついに2周目に突入！



いよいよ2周目の攻略開始！1〜2面とはいえ、あなどれないぞ。

担当：RED

油断禁物！STAGE 1

ボスはがっちりパターンにしよう。

要注意！スタート直後

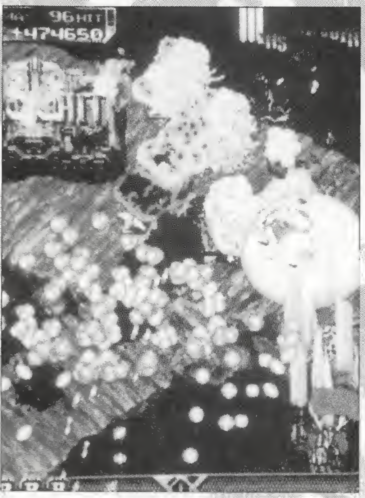
スタート直後は油断してたり、変に気合を入れて、1周目のようにザコ戦車を撃ちにいくと、いきなり目の前で弾を撃たれるので要注意。

2周目に限ったことではないが、このザコ戦車が弾を撃つタイミングは毎回同じではないので慎重に。


2-1スタート直後。くれぐれも慎重に。

オレンジ色の大型戦車

1周目でも嫌なやつだったオレンジ色の大型戦車。1周目でもそこそこスピードのあったピンク弾だが、2周目では、さらにピンク弾のスピードが速くなっている。ダメだと思った瞬間にはもう遅いといった感じだ。特に後半で2台出るところは気をつけよう。


コンボはつながりやすいので、早めに破壊してしまおう。

中ボス

2周目の中ボスのたぐいは、かなりパワーアップしている。2−1中ボスも例にもれず、運が悪いとかなり厳しい弾避けを強いられてしまう。

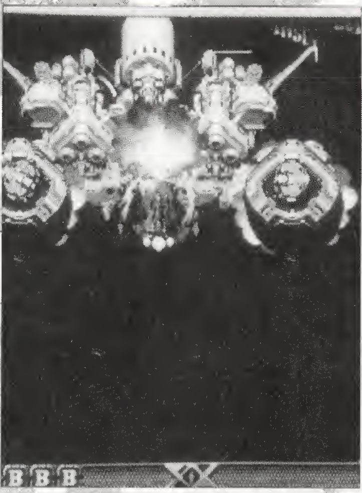
とりあえず、出現時に密着してオーラ撃ちして、少しでも多くダメージを与えておこう。

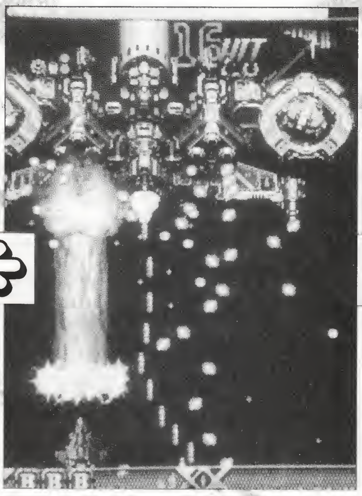
ボス

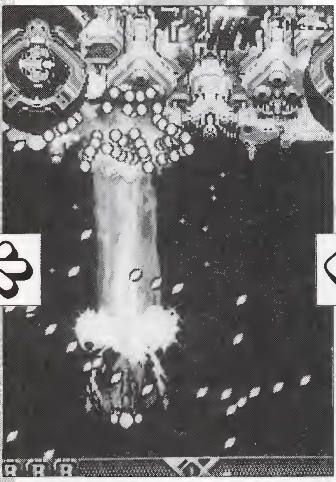
2周目に入って、もちろんボスもパワーアップ。1面ボスからして、かなり手強くなっている。連続写真で、その攻略パターンを詳しく見ていきたいと思う。

ポイントは、砲台の回転攻撃後のオーラ撃ちでなるべくダメージを与えておくことと、3回目のバラマキ弾を大きく動いて避けることだ。

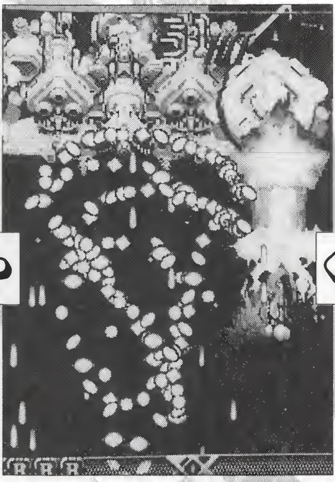

オーラ撃ちをうまく使って、早めに壊そう。

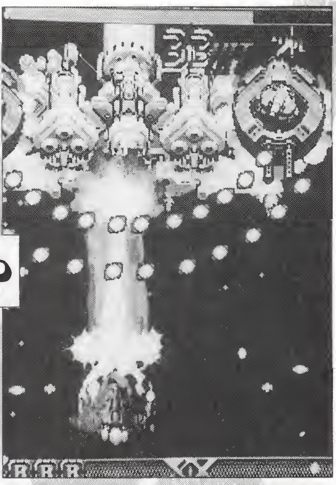

とりあえず出現直後にオーラ撃ち。ちょっと撃ち込んだらすぐ逃げる。


アンチレーザー弾（ショット強化のレーザーを止めてしまう）を避け、ボスに撃ち込む。レーザー強化の場合、アンチレーザー弾は無視してOK。


バラマキ弾１回目。中央の狭い３WAY弾の間で避ける。よく見て避ければ問題なし。


オーラ撃ち。ここでかなりダメージを与えられるが、次のバラマキ弾がくる前には、下に逃げること。


砲台の回転攻撃が終わったらボスに接近して…、


扇弾がダブルでくるが、これは簡単に避けられる。

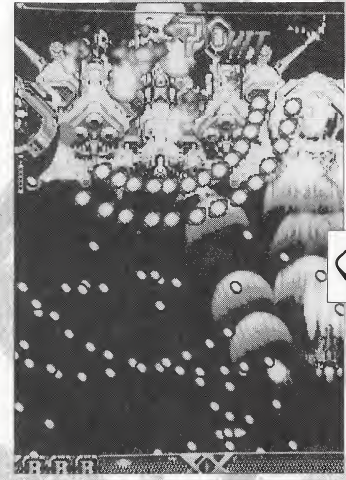
緊張高まる！ STAGE 2

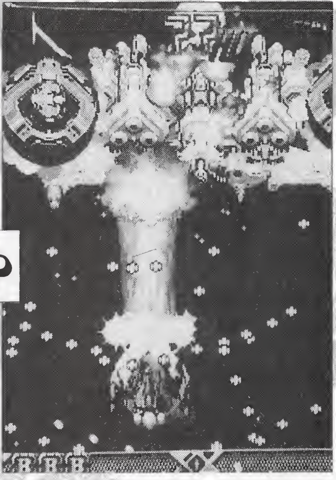
実はなかなか難しい2-2。中ボスに要注意だぞ。

スタート直後

スタート直後に、青い建物（以下「車庫」と表現）から出てくる大型戦車は、切れ目なく連射弾を撃ってくるのでかなり危険といえる。とにかく他のザコ敵よりも優先的に破壊していく必要がある。また、車庫の撃ってくる弾にも注意していきたい。

とにかく、2−2はスタート直後から気の抜けない展開が続く。いつ死んでもおかしくないほどの弾幕が容赦なく襲ってくるので、気合を入れてプレイしていこう。


3回目のバラマキ弾をここで避ける。

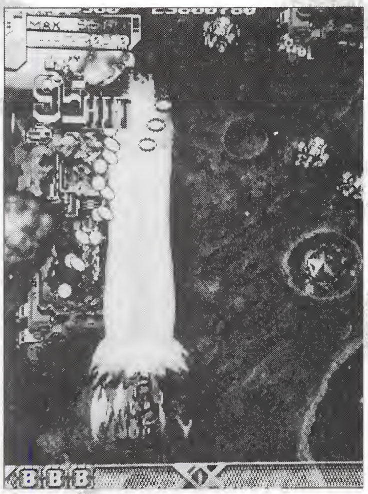

バラマキ弾２回目。１回目と同じように避けるのだが、避けたらすぐにショットにして、大きく横に動き…、


手前で押されていると、ここで厳しくなる。

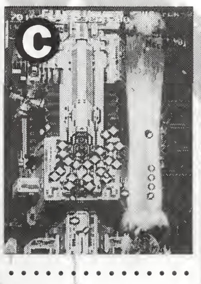

左の中型戦車２台は早めに破壊してしまおう。

花壇周辺

写真Ⓐの場所は右の花壇（？）の後ろから出てくる戦車群と、左の中型戦車2台に注意したい。特に、中型戦車2台のほうは、撃つのが遅くなってしまうと、次の場面（写真Ⓑ）で押されてきつくなってしまう。


大型戦車は速攻で破壊しよう。

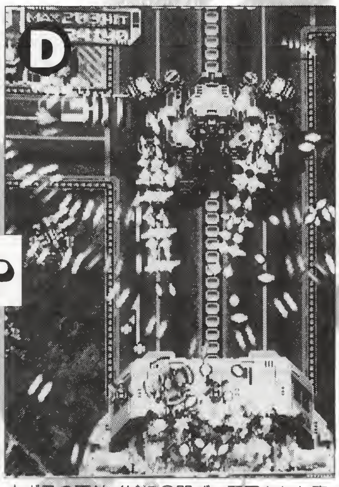
中ボス手前



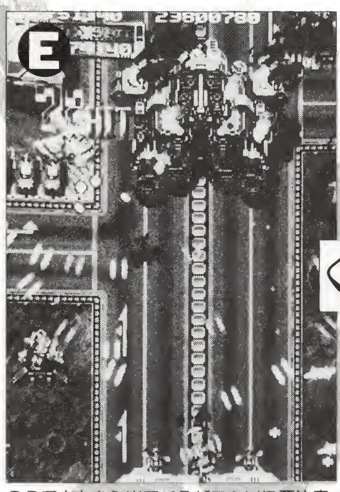
写真Ⓒ、中ボス手前のところは、右のハッチから出てくる戦車群を出現即破壊していくのが重要。
中央の砲台部分もできるだけ早めに破壊しておこう。

中ボス

2面の中ボスもかなりパワーアップしていて、ツインの針弾を大量にばらまいてくる。
しかし実際のところ、本当に嫌なのは、中ボスと同時に出てくるザコ戦車、砲台、ザコヘリで、こいつらを意識してきちんと処理していけば、少しは楽になる。
まずは写真Ⓓ、中ボスの左右に2門ずつ配置された砲台に着目してほしい。撃つ順番、タイミングを自分なりに決めてパターン化していこう。次にやっかいなのが、写真Ⓔのザコヘリ。こいつも早めに撃ってしまおう。
この場面はある程度経験を積んで、砲台やザコヘリの撃ち方をパターンにしないと難しいので、慣れないうちは、やばいと思ったらボムを使ってしまおう。



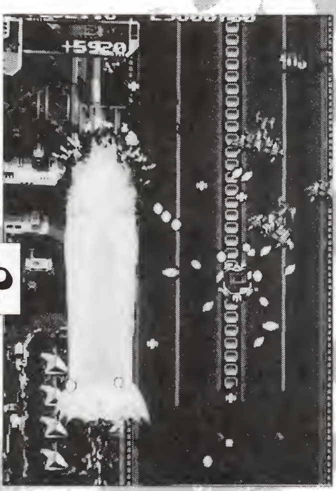
中ボスの両サイドに2門ずつ配置された砲台が、実はかなりガン。撃つ順番を決めよう。



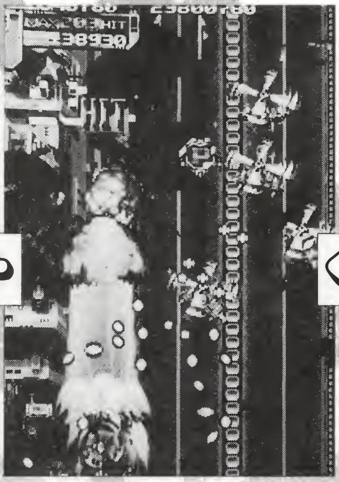
ここで左上から出てくるザコヘリに要注意。

ラストのザコ戦車地帯

最後のザコ戦車地帯は、右上からのザコヘリが2WAY弾を撃ってくるのでなかなかムズい場所だ。
ここは、写真の位置に自機を合わせ、左のハッチから出てくるザコ戦車を出現即破壊していく。右上から出てくるザコヘリの2WAY弾は、止まっていれば当たらないので、ハッチの上の砲台だけちゃんと撃ってあれば大丈夫。
AorBタイプ使用時は、ザコヘリが出なくなってからボムアイテムキャリアを撃ちにいこう。
最後に右のほうから出てくるザコ戦車数台には十分注意しよう。



この辺でもう位置合わせしてしまおう。右の蜂は無視するのが吉。



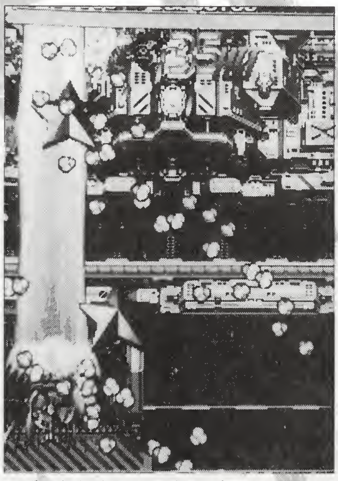
ヘリの弾は止まっていれば当たらない。



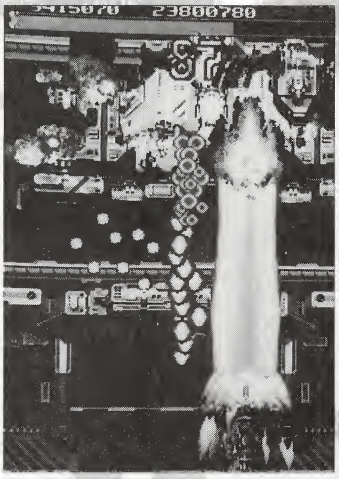
ヘリが出なくなったらボムを出しに行く。

ボス

2ボスは弾が多く、早くなっていて、かなり難しくなっている。ボムをケチるためには実力で見切って避けるしかないのだが、工夫次第で少しは楽にすることができる。
今回オススメのパターンは、6個のパーツのうち、左右どちらか3個を撃ってから本体に撃ち込むやり方だ。レーザーのときに発狂モードになってしまうが、青いリング弾をまき散らすモードで発狂されるよりは、全然避けやすいはずだ。



まず、左右どちらか片側のパーツ3個を破壊してしまおう。



そして本体へ撃ち込む。



レーザーモードで発狂状態に突入することになるが、青いリング弾のモードで発狂状態になるよりまし。

振り返ればヤツがいる…
STAGE5 BOSS（1周目）NEWパターン確立！

ビットの処理が重要

1-5ボスについては、本誌5/15号で攻略済みだが、ちょいとパターンが改良されたので、紹介しておこう。

3回目のばらまき弾も安全地帯を使ってよけよう、ってことなんだけど、そのためには、直前のビットの処理をうまくパターンにする必要がある。下の連続写真をみてみよう。

ビットを撃つときは、BやCタイプのショット強化なら、ショットで撃ったほうが撃ちやすいと思う。それ以外の場合は、レーザーで撃つほうが良いだろう。

ビットを撃ちもらしたまま安全地帯に入ってしまった場合、ばらまき弾を撃たれて動けないときにビットにも弾を撃たれてしまう。必ずしも正確に狙って撃ってくるわけではないが、もし直撃コースで撃たれたらボムを使ってしまおう。慣れてくれば、安定してビットを全部撃ってしまえるはず。


2回目のばらまき弾を避けたら、このあたりでボス本体にオーラ撃ちしながらビットを待つ。

ビットが弾を撃ってきたらいったん左へ逃げて…、


右へもどりつつ、ビットを全滅させて…、



はい、安全地帯。これで3回目のばらまき弾も楽勝！

BEGINNERで飛ぶ！ MEDIUM STAGE編

HANG PILOT

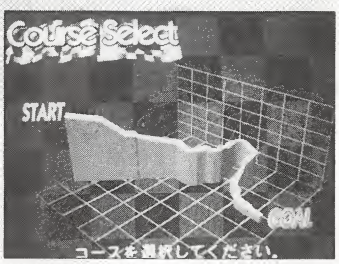
EASY STAGEに障害物が加えて難しくしたのがこのステージ！より高度なテクニックを要するが、どうかな？

担当：ずるずる

いざ…



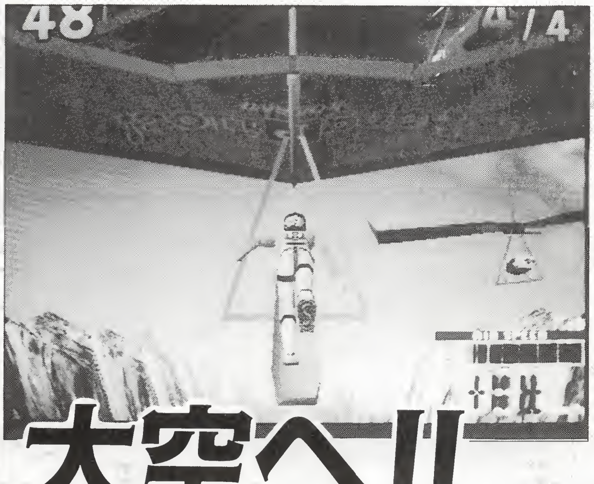




ビギナーで飛ぶ「ハングパイロット」。今回はMEDIUMにチャレンジだ。
基本的にはEASYと同じだが…いかに？

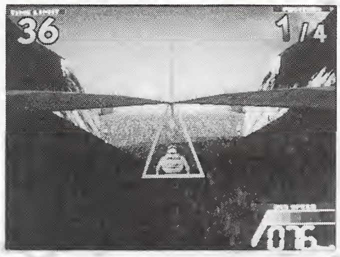
Aポイント

スタートはオート。
EASYのときと同じように、しばらくは真っすぐ飛ぶ。
これにより狭くなるところを中央でクリアしていく。



Bポイント

上昇下降に関してはオートコントロールなので、ひたすら真っすぐ飛ぶことだけ考えていく。
1度大きく下降をするとその先に気球が多く浮いている。
このときスピードが上がる。スピードにのって下降をしたらその先の右カーブへの導入の準備のために右へ寄っていく。気球に気をつけ、少しずつ斜めに飛ぶぞ！



少しずつ右へ寄る。これで右カーブを左ターンで抜ける！

大空へ!!



右カーブのインへ。でもここ、流されるので逆の左ターン！

目いっぱい右に寄っているところから、ここは逆の左にターンをしながら右へ曲がる。
これで右に流されるのを抑えていく。信じられるかな？

Cポイント

右斜め方向に飛び、右寄りに移動したら右ターンの準備をする。ここの右ターン、本来なら右へ曲がるために右へ機体を傾けていくところなのだが、EASYのときに感じた人もいるだろう。だが、ここ、右方向へ機体が引っぱられるのだ！この状態で右へターンをしたら…危険！

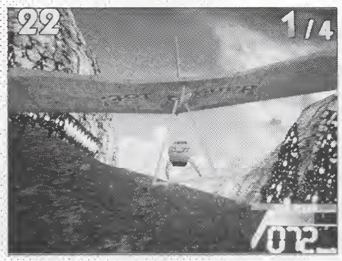


ナイトホールコース



Dポイント

右カーブを左ターンして抜けたら左への傾きを残しながら次の左カーブのインへ。



右の林に気をつけ、次の左カーブのインへ。凸岩があるぞ！

この左カーブで注意してほしいことは、インに凸岩が1つあるということ。

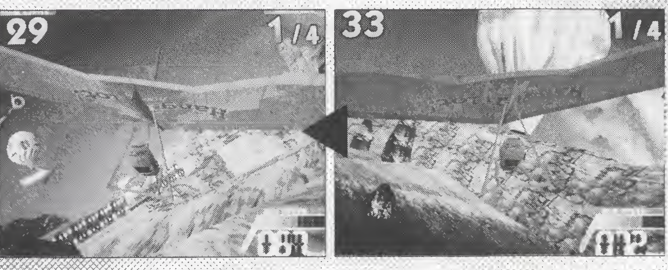
慣れてくるとこの凸岩と左壁のスキ間をスリ抜けることができるが、その攻略は先に残しておき、確実に左にターンすることだけを考えよう。

Eポイント

凸岩に気をつけつつ左へターンをしたら早めに機体を起こす。このとき、進路は右側の壁にぶつかるルートを取る。

これにより、この先で左へ流されるのを防ぐ。

左に流されるのに耐えたらすぐ左にターンを開始！その先の左カーブに備える。



流されるとC.P.手前の左カーブで外へふくらむ！

ここで左へターンするのが遅れると短い岩のトンネルの右の柱にぶつかる！粘りすぎないようにしよう！

Fポイント

早めに左ターンに入っていくが、ここのインを攻めるとまた凸岩があるので注意！

それに気をつけつつチェックポイントを通過！



内側の凸岩に気をつけつつ左へターンするぞ！

左ターンをしたらすぐ機体を立て直す。立て直しつつラインをコースの中央からズレたところに合わせる。

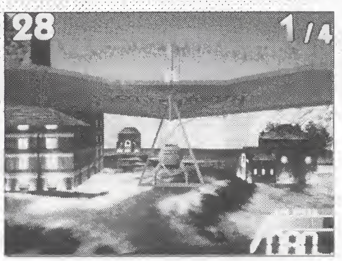
これで低空で飛ぶ街の建物をよけてクリアできる。

中央と両端は建物にぶつかるので注意！

Gポイント

降下すると…ほら建物があるでしょう！これにぶつからないようにしてあげればいいのだ！

左右のどちらから抜けていってもいいが、その先の右ターンの進入を考えたら左側を抜けていくほうが得策といえるだろう。



コース中央には建物が、この左右どちらかによけて飛ぶ。

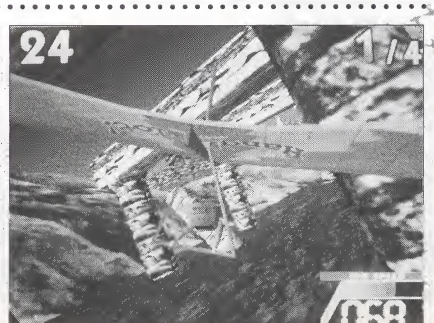
その合わせは、その前の左ターンの終了時に行う。少し曲がりすぎればいいだけ！よけいに曲がらないようにね！

Hポイント

さあ後半へ！

よーく考えてみると普通に右ターンをしていけばいいところなのだが、石柱の並ぶ中を飛ぶという特殊性からか、または常にイン側の壁が見えない（柱のために、その間が見えない）ターンするライン弧の調整がうまくいかないのだ。

よくあるミスとしては、柱と柱の間でインに入りすぎてしまい、柱に当たることが挙



石柱の中へ！後半でインに入りすぎるとクラッシュするぞ！

げられるが、これも前半は少し緩めにターンし、後半で一気にインを突く、というような手順で飛べば速くもなるし、ミスも減らすことができる。辛いビギナーを使っているので、高さに気を使わなくて済む。これがアベレージ、エキスパートだったらと思うともう大変！安定してしっかり飛べるようになるまで何回死ぬやら…。

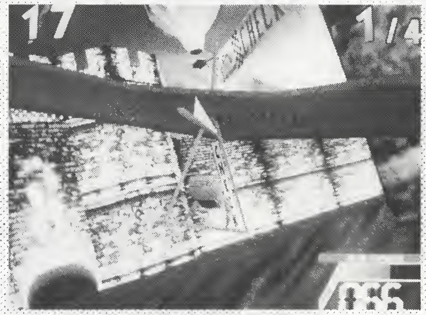
Iポイント

石柱の中をクリアし、右ターンが終了したら、その石柱が倒れているフィールドへ。

ここは、少し右へ移り、その倒れている石柱にぶつからないようにし、飛んでいく。

その障害物をクリアしつつ真っすぐに飛んでいくと右ターンが待っている。

この右ターンだが、インに石柱が1本立っているのが見える。これの左側を通って右ターンをしていく。



石柱ギリギリを狙って右ヘターン！コンパクトに曲がろう！

左側を通る理由は、その右側の地面が盛り上がっているためにぶつかるからだ。

抜けられなくもないが、機体を水平にできれば…。

Jポイント

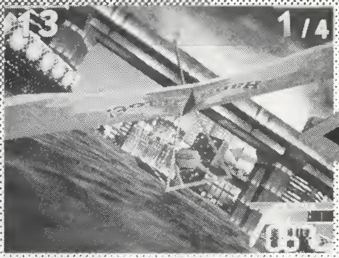
一気に降下！

ここから先のルートはEASYと同じ。障害物も、コース上に照明灯が見えるが、これにはぶつからないので、結局はEASYと同じになる。

（ビギナーの場合）

下がって最初の左カーブは

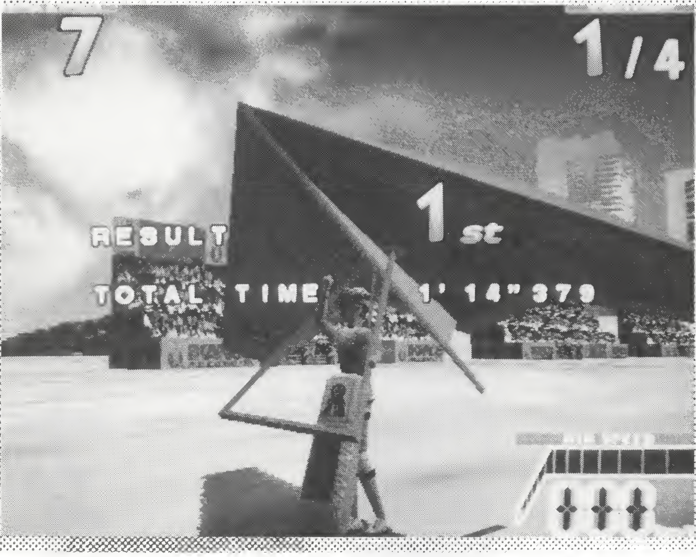




流されるのに対してカウンターをあてながら突き進もう！

土手ギリギリ（斜めところ）を通り、右斜め方向に飛び、その先で左に流されるのに耐えつつ（右ターンしつつ）飛び、最後の左ターンを早めに始動し、しっかりインから抜けていけばいい。

最終左カーブであまりインを突きすぎるとヤシの木林に入り込むので注意。あとは直進のみ！そしてゴールへ！



EASYに障害物が増えただけだが、結構テクニックがいるぞよ！

ワールドシリーズ最終戦!!
ここも1位で300ポイントゲットへ!!

SEGA SKI SUPER G

第2戦まで1位でゴールし、200ポイント取得！残る第3戦も1位ゴールでパーフェクト優勝を狙おう！

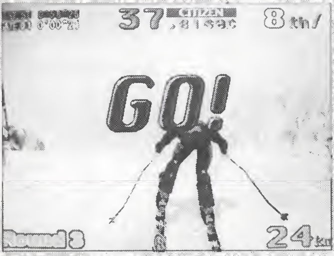
担当：来年は準指導員とクラウン・プライズをゲット！　ずるずる

WORLD SERIES ROUND3 Wild King
31旗門全通過!!

ワールドシリーズも3戦目となるが、それも今回が最終戦!!1戦、2戦と100ポイントずつ得て、残るここも100ポイントゲットし、パーフェクトでシリーズ戦を終わりにしたい。

というわけで今回は最終戦となるハイスピードコース「ワイルドキング」にトライだ。

もちろん1位ゴールで100ポイントゲット！気合入れていきましょう！



スタートするとしばらくは真っすぐ滑る。

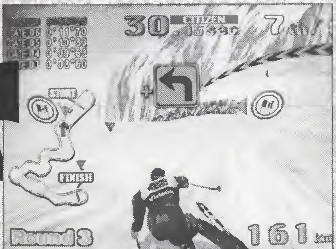
1、2、3、4旗門とそのまま抜けたら5旗門から右へラインを取る。右？そう、その先は左カーブなのだが、そこを曲がるために、いっぱいまで外へ出てから入るのだ！





4旗門までは真っすぐ。5旗門で右へ寄り、一気に左へ！

目いっぱいアウトから6旗門のインへ！これにより8旗門を確実に抜けられるようにする。絶対ふくらむな！



アウト＝イン＝インで抜け、ジャンプをしつつ7旗門へ！

7旗門はジャンプしつつ通過！このときできるだけ左寄りからジャンプできるように。

これで8旗門を左から入れるようになる。これで安全！

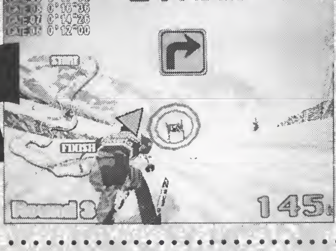


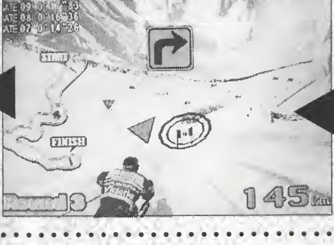


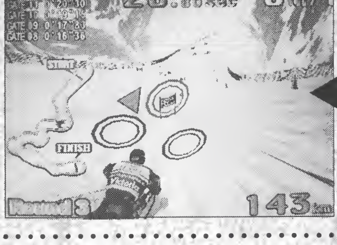
8旗門は、こういう角度で入れるのがベスト。

8旗門から11旗門まで右へターンしつつ抜けていく。

ここで注意するのは、9旗門のあとが下っている。曲がりすぎに気をつけたい。





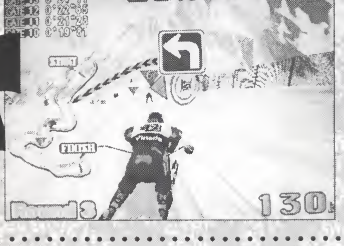


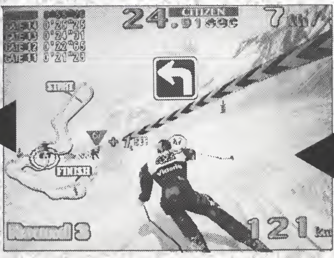
下りつつ9、10、11旗門を通過。ラインに気をつけて滑るべし。

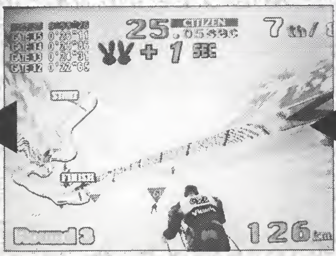
12旗門を抜け、13旗門が見えてきたらまた右へ寄る。

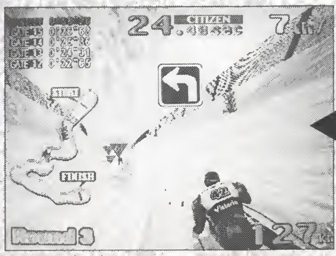
ここもその先の左カーブを確実に曲がるために、思いきりアウトから進入する。

ここでミスをすると、アウト側でクラッシュする！こうなると3位以内ゴールも難しくなるほどタイムロスするので、超神経を使って進入をする。インが見づらくなるが、思いきってインへ入ること！







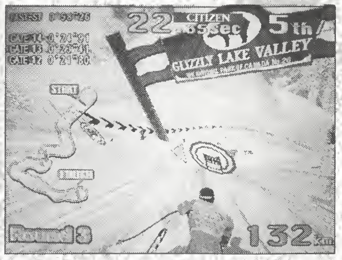


14旗門は難関！しっかり大外から進入できないと…ダメ!!

早めに切り込んでいければミドルラインぐらいまでふくらむのをこらえられる。

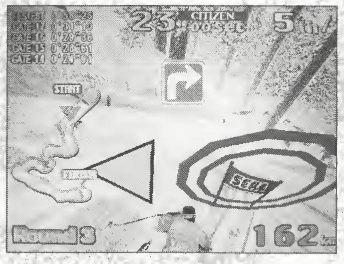
曲がり切ったら体勢を整え次の右カーブに備える。

急な下りを滑りながら15旗門へ。ここへの進入は、できるだけ左寄りから入るようにする。こうすることにより、16旗門のインを突きやすくする。もし失敗すると…ジャンプして新雪の中へ－ヤバ…。



意外につらい15旗門、ジャンプすると新雪にハマる！

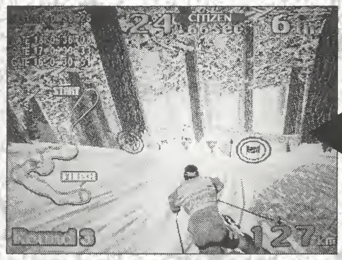
16旗門をしっかり曲がれれば、17旗門は楽にインを通れる。この旗門を通過したら左へ切り返し、森の中へ！



しっかりインをキープしてターン！そして森の中へ。

18、19旗門と左へターンをしていくのだが、その間に1本大木があるので、インに入りすぎないように注意する。でも弱気になるとふくらむ（写真みたいに）ので注意。

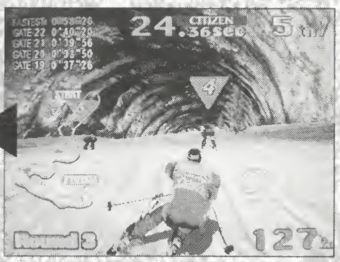


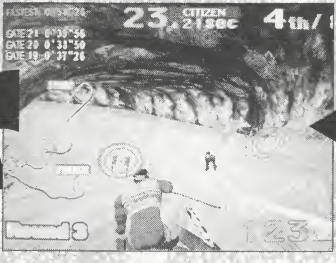


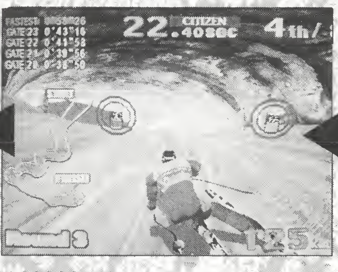
大木に気をつけつつ16、17旗門を抜ける。わっーふくらんだ！

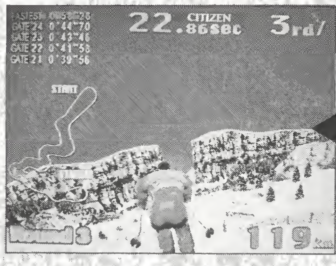
20、21旗門は、少し左寄りを滑りながら抜けていく。そのラインから22旗門へ向かうわけだが、その前、トンネルに入った直後に右ターンがある。ここ、木が生えているので、目安はつけやすいのだが切り込みすぎるとすぐ新雪に入るので注意したい。

早めに切り込みつつ、すぐ左へ切り返せるようにする。22旗門は曲がりつつ下だ！









グリップさせつつ23旗門のインへ。そして多めに曲がり外へ！

上から22旗門へ入れるとグリップしながら曲がれる。そしてトンネル出口へ。

ここは少し多めに曲がる感じで滑り、その後のジャンプに合わせる。足らないと…。



この位置であれば橋を渡り切るまで真っすぐでいい。

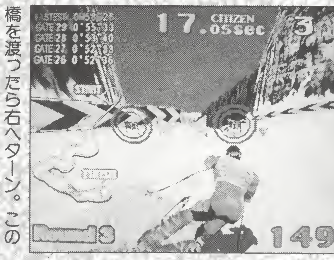
この位置へのラインが取れればOK。そのために多めに曲がっておく。

そのまま進み、橋へ。



橋は狭い。ラインが合っていれば問題はないけどね。

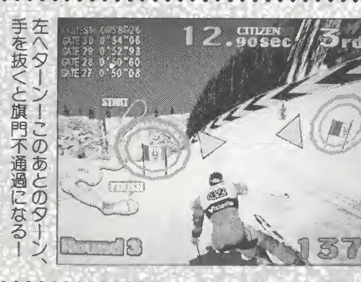
橋は狭くなるので、真ん中を滑り、渡り終えたら右へ。この29旗門の間、狭いぞ！



橋を渡ったら右へターン。このあとすぐ左へ切り返す！

早めにターンを始め、抜けると同時に左へターン！

しっかり30旗門のインに入っていけるようにしたい。抜けたら真ん中のラインへ。



左へターン！このあとのターン、手を抜くと旗門不通過になる！

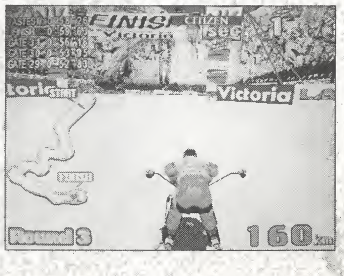
コースの中央にラインを取るには、長いことターンをすることになる。つい曲がりすぎるのでは？という不安から曲がれなくなるので注意。



しっかり曲がり真ん中を滑れば最後の31旗門が楽になる！

コースの真ん中にラインを取ればあとはゴールまで直進するのみ！

残るは31旗門、1旗門のみだ！で順位は？うーし1位！これで100ポイントへ！



1位でゴールへ！ちょっとしたミスで2位以下になる！

160km／hのスピードでゴールへ！

ミスなく来ればまず1位でゴールできるが、このコースでの1ミスは、オーバーランによる大クラッシュがあるので、取り返せなくなるぞ！

そのため安全に滑るようにしたい。でも少しでも気を抜くとタイミングが甘くなるので注意してほしい。



うーし1位ゴールーで、でも全旗門通過ができてな〜い！

3戦全勝!!



300PTS 達成!!

うーし、3戦全勝で300ポイント獲得！いわゆるオールパーフェクトってやつだ！ワールドシリーズをゴールしてポイントを獲得するとこんなエンディングを見ることができるのです！
どうです！この顔！うれしそうでしょう？（ニッと笑っているところがグー！）
君もこの笑顔を見るために300ポイント狙わにゃ〜！

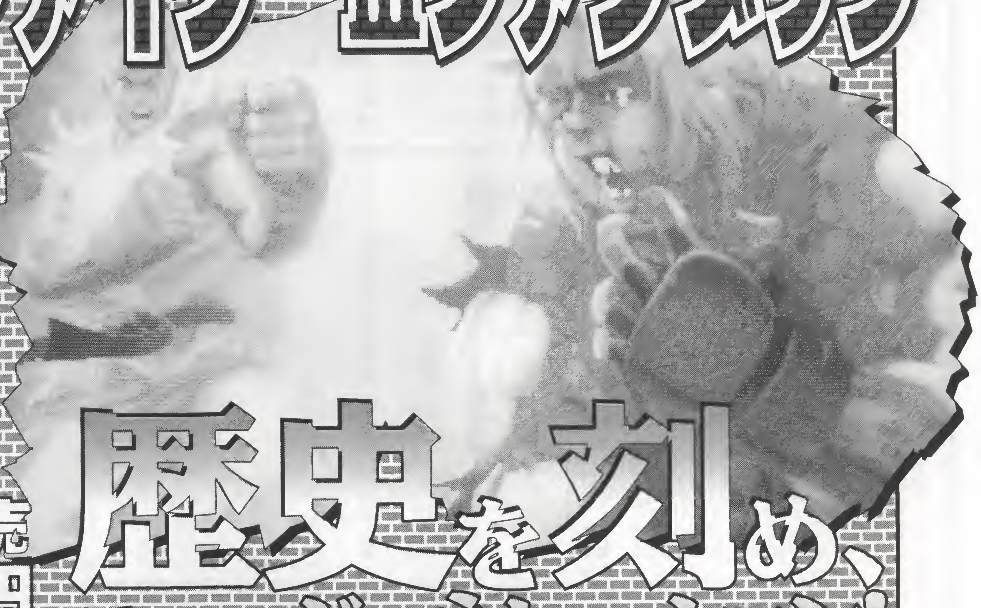


もうすっかり夏になろうとしていますが、ようやくこのゲームの最終回を迎えました(日本は夏だけど、南半球は冬！これからっス!!)。
私もスキーをやる人間なので、けっこう楽しくできたと思います。もしスキーをやったことがなくてこのゲームをやっている人がいたら、本物のスキー、やってみて！
一応私もスキーコーチをやってる身だし、機会があったらその楽しさを伝えられればなあと思っています。


'97 GAMEST MOOK
用途で選ぶか、
すべてを得(え)るか。
――これが最強への道標――
バーチャファイター3
ゲーメストムック
ラインナップ
爆裂ヒット中!!!

GAMEST MOOK Vol.81／ワールドシリーズVol.4

ストリートファイターⅢファンブック



ファンのためのムックがついに登場! とべこーじ（ケンユン役）×千葉一伸（ショーン役）、藤野かほる(エレナ役)の声優スペシャルインタビュー、西村キヌVS寺田克也の夢の対談、カプコンデザイン&サウンドチームインタビュー、カプコンオフィシャルQ&Aコーナーなど気になる情報が満載!

6月27日(金)発売
本体価格980円

歴史を刻め、ニュージェネレーション!

ストリートファイターIII

4コマ決定版 and コミックアンソロジー

ファイターたちの熱き闘いがコミックで蘇る!!



A5判【本体価格590円】

■豪華執筆陣■すがわらくにゆき／寺蔵／本多且典／G=ヒコロウ／橋俊紘／三浦ゆうま／高橋直純／道満晴明／谷和也／マコとヒロ／千葉秀作／志村貴子／南野真弘／猫田玲亜／芦沢まつり／祭野薙刀／刻田門大／白石琴似／あらなが輝／西倉健治／くしだあしゅら／硬派Tinhat／よこべちえ／下北沢鈴成／中村哲也／妖刀定光／うげっぱ／ナヲコ／山田秋太郎



A5判【本体価格950円】

■豪華執筆陣■山田秋太郎／すがわらくにゆき／妖刀定光／高橋直純／九十九万丈／橋俊紘／G=ヒコロウ／渋染一騎／伊藤真美／ナヲコ／絶対レイド／桜井政治郎／道満晴明／刻田門大／南野真弘／さいとうつかさ／大久保みどり／うっとりくん／小原英治／祭野薙刀／藤本つくね／下北沢鈴成／芹川一海／矢吹豪／福原鉄平／松原あきら 他

大好評発売中!!

リポート5　　リポーター：松山祐之介

コナミ元気ロケ通信

さ～て、いよいよ「チルコポルト茶屋町店」の紹介だ…というはずだったんだけど、また延期。オープン日には特製ときメモポスター2000枚を大盤振る舞いとのことなので、もう少しまっててね!!

■もちょっとまって！チルコポルト茶屋町店

のっけからブルーな話題で悪いけど、茶屋町店のオープンがまた延期になってしまったよ。オープン予定日に集まってくれたみんな、ありがとう。正式なオープン日は決まりしだいリポートしたいけど、今回はコナミホームページにアクセスしたほうが情報が早いかも。まぁ気を取り直してお店の紹介にいってみよう。

1階のときメモコーナーには新旧とりまぜた景品が勢揃い！取り逃がしていたアイテムを手に入れるチャンスかも。もちろんあの「おしえてyour heart」やコミュニケーションノートも設置！







押さえるところはばっちり押さえてます。さらにゲーム大会やコスプレ大会もこれからどんどん開いていきたいとのこと。オープン即常連をめざそう！コナミ期待の新作「トータルバイス」や「ソーラーアサルト」も最速入荷予定！こういうことはやっぱり直営店にかぎるよね！

それから、予定が狂ってオープン当日茶屋町へ来られないキミにも、元ロケからおわびのしるしとしてワンモアチャンス！このページの「茶屋町ときメモポスター引換券」を「チルコポルト茶屋町店」に持っていけば、先着1000名様に「特製ときメモポスター」をプレゼント！コナミ直営店用に製作されたスペシャルなこのポスター、手に入れるチャンスはこれが最後かもよ!?でも2度もらいはやめようね！

■インターネット版元気ロケ通信開局！

パソコン通信やインターネットをやってて、コナミがホームページを開いているのを知ってる人は多いと思うけど、そのホームページ上になんと、「コナミ元気ロケ通信」が登場！まだ始まったばかりでページは少ないけれど、「こんなイベントをやってほしい！」とか「お店のこんなところを直してほしい」、といったキミの意見がEメールでコナミへダイレクトに伝わるよ！ゲーメストの月イチ連載じゃタイミング的にツラい部分もあるだけに、お店の最新情報はこっちにオマカセ！ってところかな。キミのEメールじゃんじゃん待ってるよ！



コナミのお店でしか手に入らない！
キミも確実ゲットだ！

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp/

茶屋町ときメモポスター引換券
チルコポルト茶屋町店にて
先着1000名様のみ有効

7月のイベント情報

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
7／12　ヴァンパイアセイヴァー大会（17:00より）
7／19　鉄拳3大会（17:00より）
7／26　バーチャロン大会（17:00より）
＊毎週月曜日はプリクラを1プレイ200円にプライスダウン（一部を除く）！3Fプリクラコーナーにて。

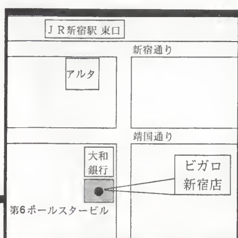
【チルコポルト上尾店】
7／1～　1Fマルゲ屋にて「ときめき夏袋」発売！ときメモグッズがもりだくさんの福袋を100個限定販売！価格は5000円!!
7／12　ヴァンパイアセイヴァー大会（14:00より）
7／26　上尾チルコ夏の感謝祭（ゲームやり放題!!）
第1部　12:00～17:00（限定150名様）
第2部　18:00～23:00（限定150名様）
（入場料：前売1300円／当日1500円
チケットは上尾店1Fマルゲ屋にて販売）
＊7月中の毎週土・日曜日は、ときメモ景品の入ったプライズマシンが3プレイ100円！

【チルコポルトモザイクガーデン店】
＊毎週水曜日17:00～18:00は
ワインディングヒート大会（無料！）
＊プリント倶楽部のシート3枚で携帯電話ストラッププレゼント！

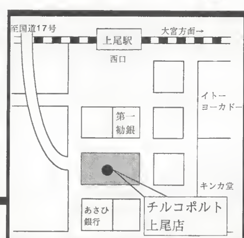
【ビガロ新宿店】
7／12　ときメモぱずるだま3on3チームトーナメント
7／21　ときメモぱずるだま「ビガロカップ第8戦」
7／27　夏休み特別企画イベント第1弾「電車でGO！」
（内容はまだヒ・ミ・ツ）

【ビガロ梅田店】
＊ビガロメンバーズ募集中！無料ゲームなど特典いっぱい！（詳しくは店頭で）

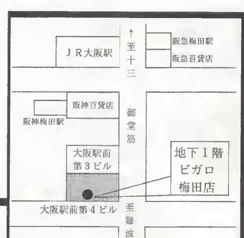
優待券ご使用について
・カラオケラブダブ「2時間フリーパス」引換券
カラオケラブダブご利用の際に「2時間フリーパス」をご提示いただくと、7／1～31まで、ご利用のたびに2時間まで部屋代を無料にさせていただきます（ただし、金・土および祝休日前日は除きます。期間中は何度でもご利用になれますが、1日1回までとさせていただきます。ご了承ください）。
・茶屋町ときメモポスター引換券
チルコポルト茶屋町店サービスカウンターにて、先着1000名様に特製ときメモポスターをプレゼントします。



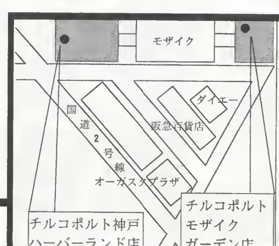
ビガロ新宿店
〒160　東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ボールスタービル
TEL.03-3204-7390



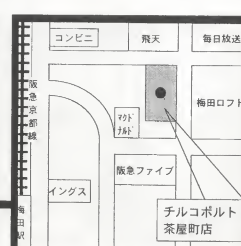
チルコポルト上尾店
〒362
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-360-2477



ビガロ梅田店
〒530　大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650　神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内 TEL.078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン遊園地館内 TEL.078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）

優待券
カラオケラブダブ
「フード・フリーパス」
引換券
（有効期限7／1～30）

ゲーメスト

アイランド

担当：福田柵太郎、MIO

今月のいっぱつ

育児書と吸血ダイエット

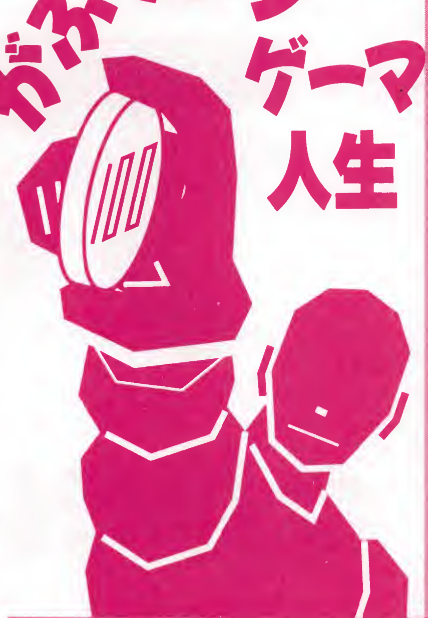
☆バイト帰りにちょっとゲーセンへ寄った。
店の奥に「子育てクイズマイエンジェル2」が！しかも50インチ筐体。
「ほほう、『虹色町の奇跡』を全キャラクリアした（コンティニューしまくり）この私に新たなクイズゲームとは！面白い！その挑発、乗ってやろう！」
と、いう訳で500円玉をすべて50円玉に両替してレッツプレイ！まずは名前決めか。確か前作ではコンピューターにおまかせしたら、「ジェニファー」になって、「だーっ！スーザンふ美子じゃねーんだぞ！」
ということになった苦い思いでがあるからな、「一八」と「準」これでいいや、うん。目からビームを出せる子になれよ、と願って命名。ウソ。
最初のクイズクリア、さあイベントが発生だ！
「子供が泣き出した！」
光の速さで「外に捨てる」を選択。あ、ホントに捨てやがった、この親父。すごいぞ！0歳児を外に捨てるなんて、なんとスパルタンXなオヤジなんだ！っていうか、それって問題じゃん。
それでも「パパになついている」。なぜ?そうか、おまえら実力優先か！くっ0歳からとんでもない奴らだ！

そして時は流れ、子供たちはすくすくと成長。熱がでれば病院まで陽気に肩車で、ある時は一つ残ったエビフライを食らい、「子供にこの味はわかるまい」…とんでもないオヤジだ。
いつの間にか娘は18歳。そして声優に！おめでとう、パチパチ。ちなみに息子のほうは、どこかに行ってしまいました。ふう、これで娘の将来も安泰だな、などと思っていたら、なんと！「転職したい」と、言うではないですか！おいおい、なに考えている娘、全国の声優志願者が怒るぞ。
それでもゲームは進む。
ついに娘はプー太郎に。しかもおたく。かわいくな～い。
……おやおや、ここで両替した50円玉が底をついた。
「今日はこれぐらいにしといたるわー！」
…それにしても「虹色町の奇跡」「マイエンジェル2」など最近のクイズゲームは新たな可能性を感じさせてくれる。クイズゲームがメスト大賞になる日もそう遠くはないぞ、と思った今日このごろでした。
そして後日、「おい、植高（仮名）ゲーセンに『ヴァンパイアセイヴァー』が入荷したぞ、見にいこうぜ」「ほほう、ヴァンパイアセイヴァーとな、血吸い男を成敗しに行くゲームですか?」
友人の誘いに軽いシャレを含ませたジョークで返す自分。だが友人は、すでに遥か彼方。おい、聞けよ！
で「ヴァンパイアセイヴァー」をチェーック！…ってメチャメチャ混んでます。やれやれ、どいつもこいつも……（自分もその一人だろ）。
とりあえず、何とかポジションをキープし、「セイヴァー」を見続けること、数十分。
「おい、植高、見たか今の技！」「え?何が?」
その時、自分の視線は「セイヴァー」の横隣の『ブレイカーズ』へ。「いやあ、スマン見てなかった。あのアルシオン使い、なかなかの腕だったもので」
友人のツッコミライトニングボルトが炸裂！「ぐはあっ」
スーパーアーマー通常装備のオレを吹っ飛ばすとは友人め強くなりやがって…。
「…植高、おまえには『セイヴァー』も猫に小判だったようだな。ホレ、50円やる、お前は大好きな『ダイエットゴーゴー』でもやってこい」
ここでダイエットゴーゴーってなに?というナウなヤングのために、どんなゲームか説明しておこう。「ダイエットゴーゴー」とは1992年にデータイーストから発売された固定画面のアクションゲーム。
Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプというシンプル操作で敵を太らせて倒していくというルールだ。
ちなみにこのゲーム、食べ物は取っちゃダメ！という、今まで食べ物アイテムは体力回復等だったゲームの常識を根本から覆すシステムを採用している。それを知らないプレイヤーが
「おっ、あれは寿司！」
とゲットしようものなら。主人公はあっというまにブクブクと太ってしまうのだ。プレイヤーにとっては、いきなり平手打ちをかまされたようなショックだろう。
あれ、セイヴァーのリポートのハズなのに、これではダイエットゴーゴーのリポートになってしまうではないか。まあ、それも良し。そんな訳で一人楽しくプレイする自分。
約50分後「いやー、『セイヴァー』面白かったぞ、オレ対戦で千円近く使っちゃったよ。植高、おまえは?」
「『ダイエットゴーゴー』1コインでずっとやってたよ、面白かった」
いくら注ぎ込んでも楽しかったと思わせるゲーム、たった1コインでも十分愉しかったと思えるゲーム、これって基本であり、とても大切なことですね。とマジメに思う一日でした。
（神奈川県　植高淳太郎君Ⓐ）
★ダイエットゴーゴー代を恵んでくださるとは豪気な友人さんじゃないですかー。で、セイヴァーの話は…。



⬆（大阪府　OJJさん①）
★闇の貴公子、さらなる力を得、我らの上に、三たび降り立たん…。

がぶりよりゲーマー人生



No.196のじんや亭TKBさんへ

朝起きるときのVGMで私はサイバーボッツのスーパーエイトのテーマ（もちろん姫のカラオケ入りのやつ）をオススメします。すてきな歌声で目覚めることができるでしょう。ちなみにジャンルは

「脱力二度寝系」

（東京都　たかのなにがしさんⒷ）

香港返還とタックル氏

☆「ジャッキー・チェン　クンフーマスター」のプレイヤーキャラの黄色い服（名前は忘れてしまった、不覚！）の勝ちポーズの顔が勝俣にしか見えない。いつも「カツマタ」で呼んでいたから名前忘れたのだと思う。

唐突ではあるが、私は「タックル」が好きである。

「タックル」というものは、要は体全部で相手に突っ込んで気合と共に吹っとばす、またはねじふせられればそれでよい。

この分野では、今までアキラ、ウルフ、優作、バン、一八、ポールといった、3Dポリゴン勢が主流となっていた。

しかし今、タックル界に一陣の風が！その名はショーン。タックル界では珍しく黒人少年である。

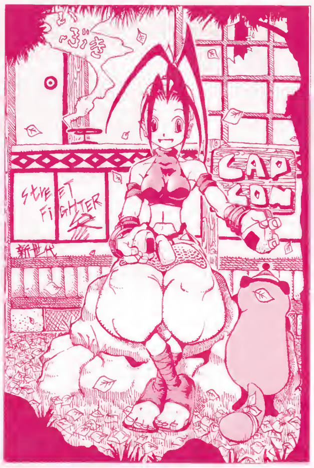
そのタックルの魅力はなんと言っても追いうちにある。理由は追いうちが一発のみであるということ。やはり一発で決めてこそ漢なのだ。乱舞など問題外！

というわけで、ハイパートルネードは使用禁止！決定！

（福岡県　お時君Ⓒ）

★㊖カツマタの本名は忘れたけど（サムだったか?）、獅子舞の名はミステリアスライオンと記憶にくっきり…。

Ⓜ同じ一発技のハドウバーストは?タックルじゃないから不可?「ハドゥー」という発音が気に入ってるんだけどなあ。ダメ?



⬆（東京都　高岡大輔Ⅲ君③）
★ちょっとひと休み。対戦に疲れたそこのキミ、一緒に食べない？

回し屋的報復のパドル

☆ストリートファイターⅢになってレバーを回すことがめっきり少なくなった今日このごろ、そいつはオレの前にあらわれた。

ヤツの名はアルカノイドR。Rはリベンジかと思ったが、ありきたりのリターンなのがちと残念。レバーは入れるもんでなくて回すものと言ってきかないオレをヤツは強力に引き付けた。早速プレイ。

しかし、ここで第一の試練がオレを襲う！「ブッ刺しできねえ！」（注〝ブッ刺し〟とは下から手を回してレバーを持つ方法）右回しはできるが左に回せねぇ…。仕方なく三千歩ほど譲ってつまみでプレイすることに。

「よオし、かっとべ棒！ヴァァ行きすぎじゃあ！」

…長いザンギ人生のせいかレバーが常に「8分の5回転」している…。イカン！ゲーム違うぞオレ！あハァでもこのタイミングは吸ってるよォ。ホラ軍人とかヨガの人とかがあんな高い所まで飛んでいく

ウエヘヘ。

願望とも言えるトリップからオレを戻したのは1面ゲームオーバーの現実…。頭の中では激勝だったが実際はヒデェ結果に。こいつはイカン！

今度は意識をはっきり持って再トライ。しかし、ここでやめときゃいいのに無謀な思いつきがひらめいた。

「棒とハジの壁で玉を挟めないか？」

挟んだらゲーム止まるかも？オオンこりゃあやるしか！極限まで引き付けてカッ飛べ棒！落としても笑顔だ気合だ！オレはこの一瞬に生きるぜ！

一瞬に生きたオレはまたも一瞬に死んだ。

ああ恐るべしアルカノイド。しかし、オレは負けん！玉を挟むまでオレのアルカノイド〝リベンジ〟は終わらねェ！

（一生終わらなそう）

（東京都　山下洋君Ⓓ）

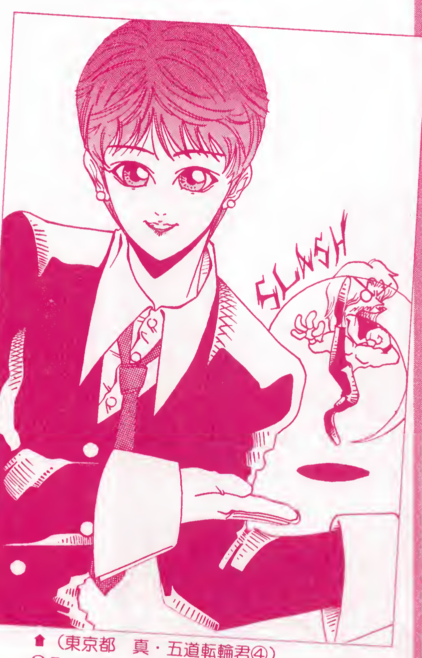
★アルカノイドダンディ・こ～じ様の回答「パドルは常に上方向鋭角にボールを打ち返すので、挟み行為はできません。だけど、君のそのガッツは凄い！もう我々アルカノイダーの一員だね」。君のアル魂は救済されたようだ。

☆実は藤堂はアイランドでしか知らなかったりする。

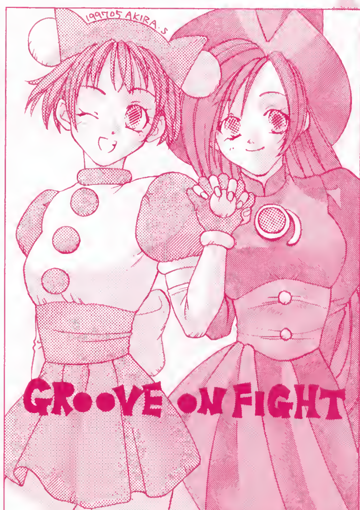
（大阪府　ＡＡＡ君Ⓔ）



⬆（東京都　FOX君⑤）
Ⓜえっ！こんなステキな方が！一周クリアできない私には見られない…（泣）。



⬆（東京都　真・五道転輪君④）
ⓂそろそろKOFの季節。今年はどうなる!?



➡（千葉県　櫻晶さん⑥）
Ⓜ田渕隊長の攻略読んで、ステキにプレイしてね♡

★藤堂復活に欠けているファクターとはなんだろう?討論の場を設ける必要がありそうだ。

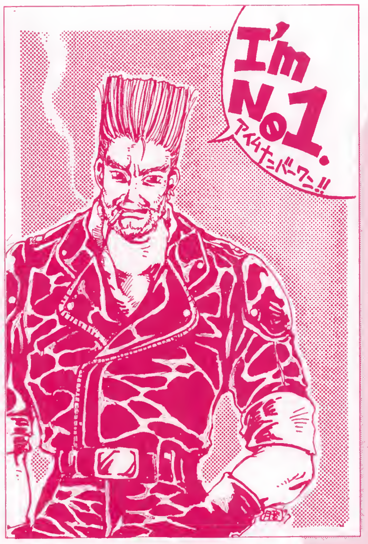
聴覚刺激でGO!

☆最近、車の運転にハマっている。それでやっぱり運転中カーステレオにかけるのが、趣味が趣味だけにゲームミュージック。
　私の場合、シューティングとドライブが好きなので、「19XX」「バトルガレッガ」「スカッドレース」「リッジレーサー2」などなど。
　こうやって運転中にかけると、普段聴くより一層ハマる曲ってのもある。
　山道を走っているときに「セガラリー」、夜中走っているときに「レイフォース」の5面目の曲が、場面にぴったりはまって実に気分がいい。
　でもひとつ忠告。高速道路を走っているときに「ナイトストライカー」をかけるのはやめよう。イッてしまうから(経験済み)。
(大阪府　司隆さんⒻ)

Ⓜレイフォースの曲よいです。私はD&Dの曲など聴いて電車のラッシュ中もイライラせず元気に通勤。ゲームミュージックはいい曲多いから、興味なかった人も聴いてね♡

☆「アルカノイドR」やったけど、操作が難しい。
　なぜレバーで出さん!
(大分県　ソドムショーグン君Ⓖ)

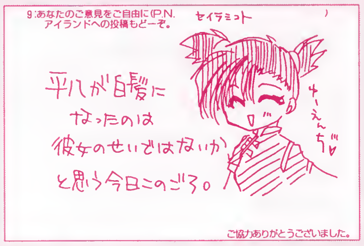
★レバーだった編集部のアルカノイドR。アルカノイダーたちの咆哮~嘆き~が今なお生々しい記憶として頭から消えないのだ。



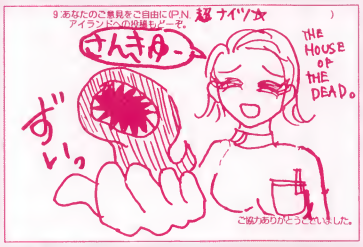
➡(神奈川県　月竜"ポール"A-Rさん②
Ⓜポールがこんなにカッコ良くなるなんて…つーかオヤジキャラを気に入った自分にも驚き。



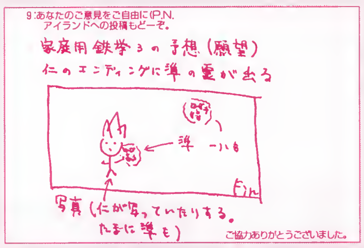
➡(東京都　サガ夫世界一ィィさん⑦
Ⓜこの方の切り絵はスゴイ!どうやって作ってんだ?こっそり教えて。



⬆若い娘さんにはかなわんかったんじゃの。



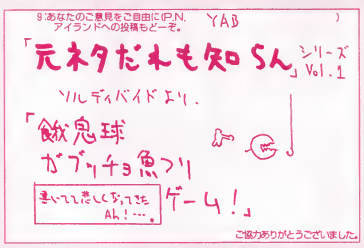
⬆蛭踊り食いの回復シーンが欲しいっぜ。



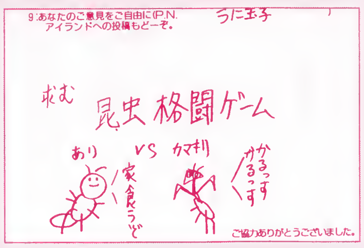
⬆しかもよく見ないとわかんなかったら怖い。



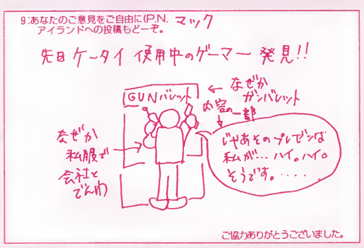
⬆た…食べ物な…の…?



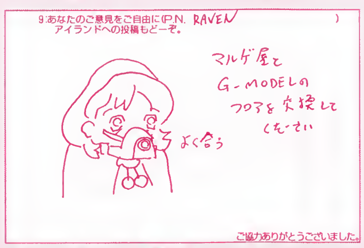
⬆ゲッ、わかった私はもしかしてヤバいの!?



⬆私は虫嫌いなので見つけたら即破壊。



⬆周りの音が筒抜けじゃないですか



⬆おお!!あの人も爆弾置いてたし首切ってた。

つっこみ三昧

☞鉄拳3のOGREはどう読んでも〝オグレ〟にしか読めない。
(東京都　束田大也君Ⓗ)
⬆ゼログラ…違うよ!オーガだよ!

☞秋葉原で見つけた「ぷよまん」につづくゲーム食品!!「サイクッキー」(サイキックフォース)。
　次は「ヴァンパイアセンベー」か?く、苦しい…。
(神奈川県　アスカLOVE♡君Ⓘ)
⬆芸者味の富士山バター。

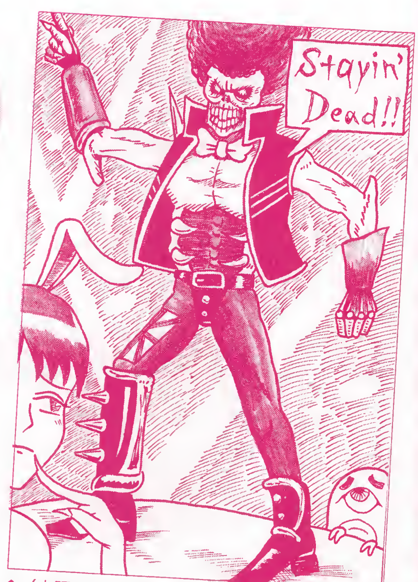
☞脱ゲーセンした友人と久しぶりにゲーセンに行ったときの会話。ストⅢのキャラ選択画面で。
俺「ストⅢやったことある?」
友「もちろんないって。あれ?まだサガット出てたん。よぼよぼじゃん」
　それはオロだーっ!!
(群馬県　みのむし君Ⓙ)
⬆タイガーって言ってないやんけー!



燃えよ青春!!

「奥様限定ゲーム」

クイズに答えたらもんたみのが、「さすがですね奥さん」といってくれる。
(大阪府　ナーマン君㋵)



⬆(大阪府　AAA君⑯)
Ⓜこれいいよねー！なんてイカスアタマなんだ。

開幕 VF3甲子園!

☆VF3甲子園の予選に出場!!オレはジャッキー、相手はパイ。ストレート勝ちを納め、ゆうゆうと受付に報告しに行く。
オレ「イエ〜イ、オレのジャッキーWINだぞっと」
店員「あっすみません。今の人は…人違いなんです」
オレ「○×△√÷＋」
店員「こちらのカゲが本当なんです。じゃ、もう一度闘ってください」
結果は…聞くな。
(東京都　ホッパー君Ⓚ)
Ⓜ……。ご愁傷さま…としか言いようがないけど…相手の負けたパイもかわいそうだね。またやらなきゃいけないもの。

『合言葉はおフェチに』

㊖これはある狂信的な欲望に生きる男の手記である。彼の持論は妄想…推測、そしてスタンド(ゴゴゴ…)に支配され特定の女キャラの非難に富んでいて今から反響が怖いぜ。それではどうぞ

☆うおっしゃあっ!やっとるかあ!?アイランダーなエヴィバディ!!サリエリは毎日ビンビンよおっ!明日中間数1テストだ、今日も元気だスタンド発動ッ。
「リビドー★オンリィーッ」ズッギャーン(SE)。
今度のときめきメモリアル、おしえてチョンマゲ、おのれの心の臓、早うやりてえと思っとる今日このごろ、オレはついに個人的な会を発足させたぞっ!その名も、
「お姉さんフェチ爆進会」じゃあああっ(略して〝おフェチん会〟)もうおわかりだろう、オレのターゲットガールは鏡のおねいちゃんただ一人!ザッツオールよ!!
しゃらくせえっ何が「鏡って性格悪いし、頭も悪いし、タカビーでキツくてただの牛じゃん」だ!うつけ者めら!キサマらは彼女のグレイトフル素晴らしさをわかってないっ!今からオレが教え込んでやる、耳の穴に鉛玉ブチ込んでよく聞け、いざ聞け、とくと聞けっ!!
彼女はなあ、毎日ただファンクラブの取り巻き引きつれて遊んでるだけと思ってる奴っちがう、ちがうぞッ!ジェダはオルバスが学ラン着ただけと思っているほど違うぞっ!!
彼女には6人の弟がいてなあ、それを彼女一人で面倒見てるんじゃい、きっと父親は蒸発、母親は水商売で帰宅するのはいつも明け方(全部推測)、そんな中で彼女は弟たちの食事や身の回りの世話をしてやってるのだ。ああ、なんという尊大な母性本能よ、学校での態度からは考えられない家庭的な一面!それにくらべりゃ、根性フェチのレインボー子娘のドカベンなんぞ…(㊖…検閲削除)。
しかも夜、弟たちを寝かしつけるときに絵本!ああ絵本!しかも、エプロン姿!!クハァァァッ辛抱たまらんっ!オレ鏡お姉ちゃんの弟になりてえぇぇ!!
あの高飛車で高慢な態度も彼女の過去にあった出来事のせいであって、彼女の性格ではなああい!!(でも好き)ときメモをクリアせよっこれは命令だっ!!そこっ血液不足の眉薄眼鏡娘に(福…以下、ブチケン氏が読む前にリムーブ)。
今からでも遅うないっ、鏡さんについてもっとよく知れっ知り尽くせっ!!そして取り込んでくれようぞっ
我が〝おフェチに〟に!カモ〜ンッ!!
さあ、鏡さんの素晴らしさについてちょっとはわかったかな?「ああオレ目が覚めたよ、すげえパンチだったぜ、鏡さん最高!オレも弟になりてえ!!シスタアアア〜〜〜〜〜〜ッ」ってな君は、迷わず〝おフェチに〟に入会しよう。今入会すればオレ様直送、フェロモン毒電波を進呈するぞっ!!感じれ!!ボビボビィ〜(SE)。
PS.オイラは胸より尻好きなんすよ、ヒップ。うっひょう!ソドミーッ!!(さらば数学1)
(神奈川県　サリエリ君Ⓛ)
★終わってる…。

☆No.196の表紙はインパクトありました。ゲーム雑誌でパンダを表紙にもってくるなんてゲーメストくらいなのではないでしょうか。
(神奈川県　関根真澄さんⓂ)
★かっこいいでしょ。表紙にパンダ、女体にサル。

☆店員日記　〜目指せ店員マスター〜
仕事を終えた後に、軽く一杯ならぬ、軽く1プレイやっていくのが日課になった私ですが、今のところ幸せな日々を送っています。
店員をやっていてわかったことですが、UFOキャッチーでとれなさそうだからといってあきらめている人がおられますが、それはNO　GOOD!です。我々店員マスターを目指す者に言っていただければ混ぜてさしあげますので、気軽に声を掛けて下さい。
(千葉県　ガリバー君Ⓝ)
★妖精が住んでる心拍数測定マシンのプリント用紙切れ時は逃走多し。

☆「ぷよぷよ通」、「SUN」ときたら次は「死」。負けると死ぬ(?)。そして次は「GO!」。5つつなげないと消えない。次の「無」は音も画面もなく、「死地」は墓場。
「蜂」で新システム『蜂ぷよ』登場。
「苦」の筐体には空気吸引機もしくは二酸化炭素放出器を搭載。ピンチになると呼吸困難になっていく。
「汁」は消した色のぷよ汁が画面から飛び出して大変。
「入れ分」では入れた分だけ高得点。
そして、「闘江流武」にて対戦格闘に。終わり。
(愛知県　佐伯勇君⓪)
㊖脳汁こねこだ。



⬆(広島県　木賃ふくよし君⑰)
Ⓜなぜ!?なぜ脱力!?仕事ないなら手伝ってくれ。

こちらこだわり派



KOFを今"コフ"といっている…。(島根県　ばんちゅっ君㋸)

☆28歳にして、ゲーセンデビューをしました。昔のゲーセンとは違い、不良の溜まり場ではなく、カップル、一人で寂しい人、小学生、そして仕事帰りのサラリーマンがいたのには驚いた。
今やゲーセンもアミューズメント施設となって、いろんな人たちが出入りしているのですね。いい時代になりましたなぁー。
(埼玉県　影光君Ⓟ)

★暗かったけど、いいこともあったよなあ。ふう。あえて昔のゲーセン風のデザインにし(全筐体テーブル台、不良エキストラ(悪役商会)など)ノスタルジィに酔わせるっつーのはダメか。

☆電車でGO!の松本さん(本物の運転士)へのインタビューが面白かったです。
今度戦闘機のフライトシミュレーターが出たら、航空自衛隊のイーグルドライバーを呼んでインタビューして下さい(自衛隊は広報に力を入れているので断られないと思います)。
(東京都　田中利幸君Ⓠ)

★そういえば昔、アイランドで「自衛隊の受付にゲーメストがーグハ」なる投稿が載っていたなあ。松本さんの記事とか読むと、今のゲーメストに実現不可能な企画はないって気がしてくるよ。

☆人が久しぶりにZERO2やってるときに乱入してきたヤローがいたんだけど下手で…。それならそれでいーんだけど、27回も連コインしてきたんだよ。1回100円のとこだったから2700円だぜ。
これだから社会人は…。
(東京都　バビル2世と僕Ⓡ)

★意識してやってるのかわからないけど、ずーっと同じことやってる人っていますよね。そういう対戦ってちょっと退屈。勝ち逃げしたいけど金がもったいないし…。



➡(大阪府　AKD君⑳)
Ⓜモリガン好きな私は、リリスには負けたくない!だって…。



➡(大阪府　まりのめぐみ君⑲)
Ⓜだーいじょぶ!彼女は彼女で十分可愛さアップだし、強いとみたよ私は。GOGO!

南海の大決戦!愛生クンVSリリス

☆愛生ちゃんのコーナーへ(既に絶滅寸前?-)。愛生ちゃんのような美は所詮一時の期間限定品、その輝きを一緒に応援し、保護していきましょうよ……。アレッ?一人?
(長崎県　でんでら君Ⓢ)

★一個中隊が組織できるほど支持の葉書が来ているのだ。辛い(楽しい)だろうが気合で頑張ってくれ。

☆俺はリリスを初めて見たとき、胸を見て男かと思ったけど愛生ちゃんは女だと信じて疑わなかったよ。
(東京都　明日がアルヨ!君Ⓣ)

★完璧なまでの擬態、自然界で生き抜く知恵だなアリャ。余談だが支持層の89%は男。

☆水無月愛生…もし麻雀ゲームもゲーメスト大賞の対象ジャンルに選ばれていたら彼女、じゃなくて彼がベストキャラクター賞に選ばれていたかもしれないのに…惜しい。いや、実に惜しい。
(和歌山県　W・B・B君Ⓤ)

★ニューハーフだまし絵部門が欲しいぜ。

～こちらリリ助派～

☆正直、ボク基板なんて一つも持ってません…。バイト代から生活費を切り詰めてゲームをしている貧乏な学生ですから…。でも、このゲームだけは…。このコだけは…!!初めてゲームとキャラを本気で好きになりました。ホレてしまったのです!!
だから、どうしても…!!ゲーメストサン…お願いします!
(愛知県　ボク…リリスと結婚するよ!!君Ⓦ)

★セイヴァーの基板当たった人はラッキーだよ。

☆大予想リリス3サイズ
B65・W50・H85
オレは、これから何を信じれば…。
(東京都　ここで一句君Ⓧ)

★ピタリ賞っぽいぞ。

☆ヴァンパイアセイヴァーのモリガン&リリスはサムスピのナコルルとリムルルを意識してるんだろうか…。
それにしてもリリス、胸なさすぎ、オレのがまだあるぜ。
(神奈川県　レッドアイズ君Ⓨ)

★露出度ではチーム夢魔が五百歩リード。

☆リリス。俺の中の熱き漢心を燃やしまくるロリロリキャラ。
勝ちデモに出るセリフ…むほーったまんねぇ!もともと貧胸が好きな俺の心にクリティカル!
このリリスというキャラクターのためだけに手を出したヴァンパイアシリーズ、俺は…人間失格なのだろうか……リリスぅ～
(北海道　ロリリス君Ⓩ)

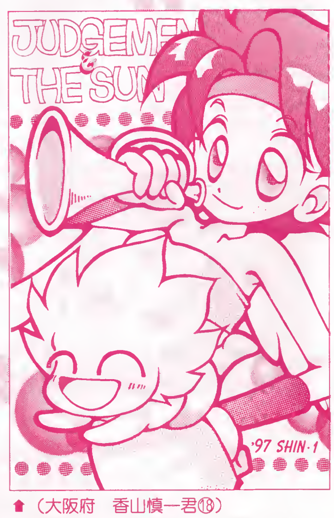
★漢心成長の裏にロリキャラが。

☆(エガちゃんぽく)一言、ヴァンパイアセイヴァーに物申す!
リリス　オッパイ全然ない。
バレッタ　オッパイあんまりない。これよくない。
ヴァンパイアシリーズはおっぱいゲームだー!
(京都府　ポンちゃん君㋫)

★魔界の勢力抗争はどこへやら…。

☆次回作、つるぺたセイヴァー希望。
(埼玉県　リリス超燃え君㋠)

★ペタペタするのタノシイノ。



⬆(大阪府　香山慎一君⑬)
Ⓜ元気な二人　このゲーム元気な人多し。



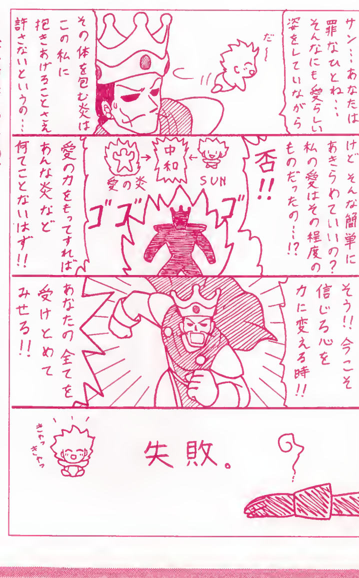
焼きの生命感は現代に通用するものがありました。



超芸魂



➡（福岡県　ハイパーT君㉒）
Ⓜ耐えろアレックス、それが真のニュージェネレーションなんだ！



➡（広島県　楦君㉓）
㊕タダでムダ毛処理できてんじゃん、頭髪や命までも。

ザ・ハウス・オブ・ザ…?

「Drキュリアン邸『きゅうり庵』に多数の料理研究家が閉じ込められているとの情報が入った。直ちに急行せよ」

実はDrキュリアンは、遺伝子操作によるより美味しい「きゅうり」の開発に励んでいたのだが、ある料理家が、ウインナーと勘違いして自慢のきゅうりにコショウをかけて台なしにしたことでプッツン、きゅうりの化け物（ピクルス？）を製造して世の料理家たちへの復讐へと走ったのだった。

次々と襲いかかる化け物を破壊し、料理家を救い、「もろきゅう」、「きゅうりの漬物」などをゲットせよ。

キーワードは『Be cool as acucumber.（きゅうりのように冷静になれ）』だ。

（愛知県　スカタン1号君㋘）

㊕ストⅢチャンピオンシップの会場近くのゲーセンで「ハンバーガー」を発見！だぁー8方向レバーじゃチトツライ。やっぱりウインナーや目玉

Let's モータルビギン

☆ダイエットのつもりで体鍛えていたら、けっこー良い筋肉ついてしまいました（特に腹筋と太もも…）。

やっぱ、格闘技とか習うべきですかね。皆さんのオススメを教えて下さい。個人的には「究極神拳」超希望。

（愛知県　呉用てらしまさん㋞）

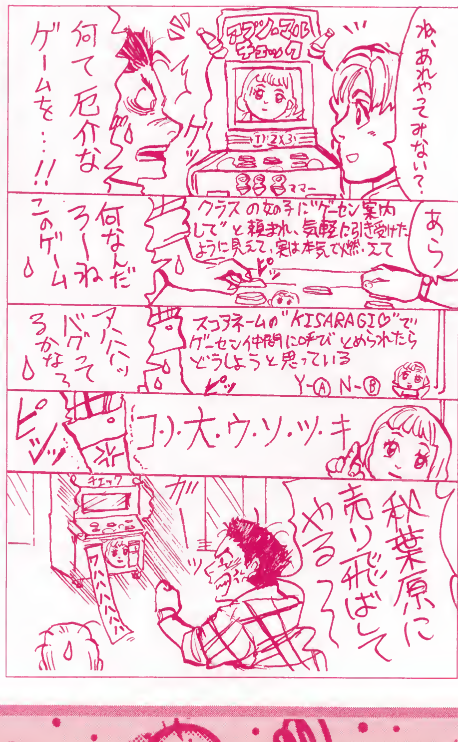
★隣のイラストでイメージトレーニングしてね



⬆㊕こーんな風にね。㉕

⬅（東京都　覆面太郎さん㉖）
Ⓜゲームを仕事にするとこういうこともあるもんさ…私たちも…フ。





➡（石川県　粉ふきイモさん㉔）
㊕あいつは恋の股ずれ泥棒84、アブノーマルチェックの歌書き取っちゃったよ。

マイティ害DX

パロディウスの「こいつ」と「あいつ」だったらMSH VSストリートファイターでもやっていけると思う。ダンはまず勝てないだろう。
（岩手県　ゆーちん君㋥）
★サイクロイドたちで代用っつーのはどう？

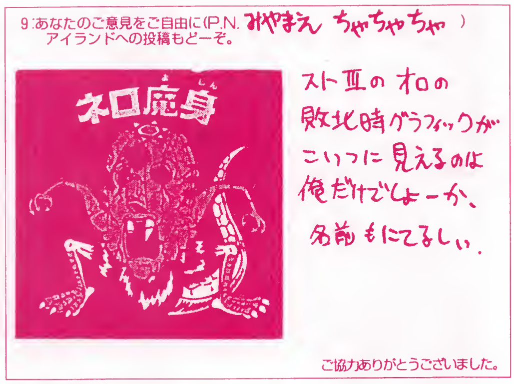
この前ゲーセンでリアルバウトスペシャルをプレイしていたら乱入され、サクサクッと勝ったら、むこうから人がやってきた（それも30代ぐらいの人）。そして何と、「オレをもっと強くしてください！」と言ってきた。困ったので、テキトーに教えて逃げました。
（北海道　まいっちゃったぜ17歳君㋭）
★教えてあげたんですか…いい人だ!!

うちの近くのゲーセンで今頃になってやっとエディの使用パーセンテージが0％じゃなくなった。エディ人気なさすぎ。ちなみに1番は78・4％のリン・シャオユウ。
（広島県　山川健太郎㋬）
★間違って選ばれただけなのかも。

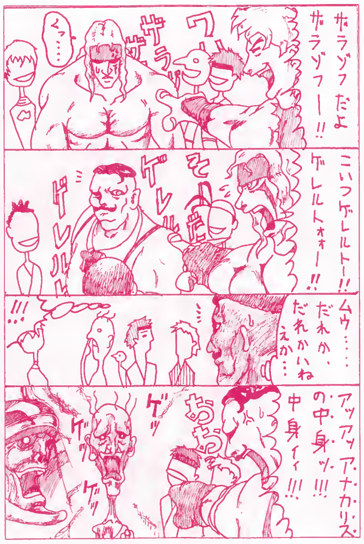
ブラッディロアなんですけど他にキャラが出るんでしょうか？出るんだったらやっぱりクマ!!獣王記2でな感じだと思うけど、今出すと鉄拳のマネに思われるし…他にはコアラとかキリンとかゾウとか…。
（岡山県　イカちゃんヒーちゃん㋣）
★ミツコっすよミツコ！猪がマイキャラに選べるとは…。ハチャメチャぽいですわ。

ナイトスラッシャーズのボーナスステージがやりたい今日この頃。蹴るべし!!
（愛知県　S－N君㋷）
★ダッシュ攻撃で潰す！

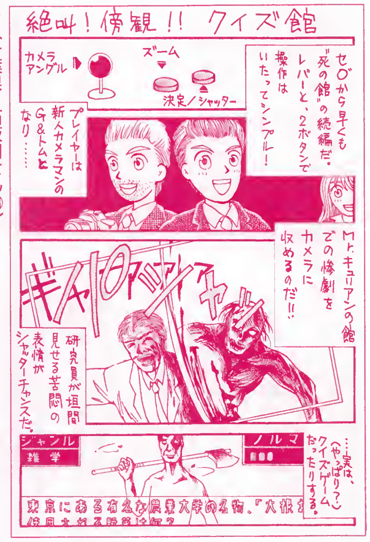
マジカルドロップⅢ、ついにタロットの大アルカナ22枚＋α（ブラックピエロ）総出演！ってことは次はエジプト九柱（栄）神か？　JOJOファンなら（3部限定）必ずそう思うはず!!（実際、絵にしやすいそうだし、4が出たら出してほしい）。
（東京都　八坂平塚君㋦）
★荒木先生がデザインしたフール（マジドロ）を見てみたい。



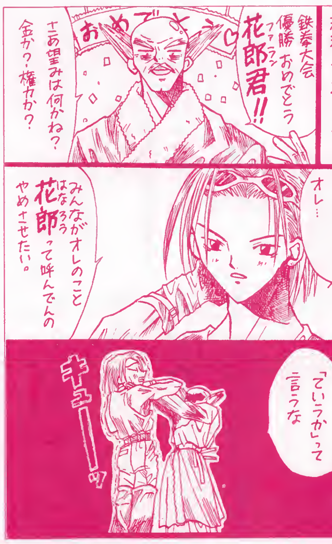
⬆（埼玉県　みやまえちゃちゃちゃ君㉗）
(福)オロから感じていたのは魔肖般若パワーだったのか！似てる…。



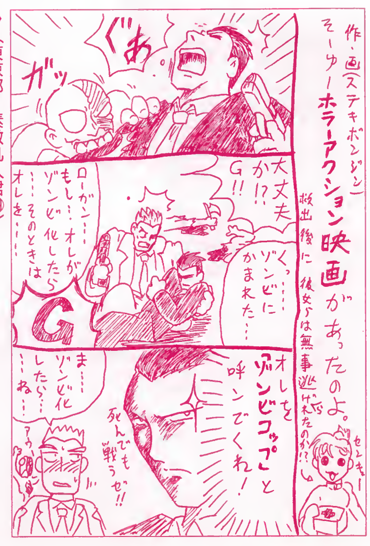
➡（千葉県　S・N・O君㉚）
Ⓜんで中から出てきて大行進したり、小さいのが画面端まで走ったりすんのか。



➡（千葉県　石坂司さん㉘）
(福)良心回路がイカれてるよトーム！あと地底人には気を付けてくれ。



➡（北海道　忍者フェチ河月さん㉛）
Ⓜ「ていうか」は若者の象徴。じいさんも使えば即若者。つーか「ハナロウ」って言ってんの聞いたことない。



➡（東京都　素敵凡人君㉙）
(福)テレ東で3回以上見たおぼえがある、肉屋の豚がアニメイトデッドする所はイケてる。



➡（愛知県　雲隠日影丸さん㉜）
Ⓜまた来たか言語崩壊者！しかしこの勝ちメッセージ、私もレイイかと思った。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●カプコンのファイナルファイトのアーケード用のポスターを買います。できるかぎり高価で買いますので、お持ちのかたは連絡ください。③（〒319-14 茨城県日立市川尻町3-46-8 参木俊夫）

●コナミのゲームミュージックCDを買います。CDのタイトル名と収録ゲーム名（サントラ、アレンジの別も）のリストを送ってください。③（〒590-01 大阪府堺市槇塚大2-39-5-403 大庭寛紀）

●ネオジオカセットのティンクルスタースプライツを4万5千円で買います。80円切手同封のうえ連絡ください。①（〒416 静岡県富士市宮下119-1 大石哲央）

●ストリートファイターEXとD&Dのシークレットファイル、ソウルエッジに関するものを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒999-77 山形県東田川郡余目町三人谷地17山蔦正史）

●アテナ、サイコソルジャーのポスターまたはこのゲームに関するものを買います。希望価格・保存状態明記のうえ連絡ください。③（〒495 愛知県中島郡祖父江町森上本郷7-13-1 伊藤宣文）

●サイトロンレーベルの空牙のCDを買います。希望価格明記のうえ葉書か封書で連絡ください。③（〒883 宮崎県日向市財光寺283-147 宇田津知春）

●D&Dとストゼロ2のシークレットファイル、パックランドとパロディウスだ！の下敷き、ゲーメストバックナンバーNo.40～50、ストⅡダッシュのポップを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒350-13 埼玉県狭山市中央1-8-3 山田正夫）

売ります

●カプコン、SNK、セガ等のキーホルダー、ポスター、ぬいぐるみ、フィギュアを売ります。リストを送りますので、まずは80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町2-13-18-303 西川育夫）

●ゲーメストバックナンバーナンバー92～188（バインダー付、バラ不可）、バーチャルアイドル（創刊号～97年3月号、バラ不可）を適価で売ります。どちらの雑誌も美品で付録もすべてあります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒545 大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋4-20-20平史紀）

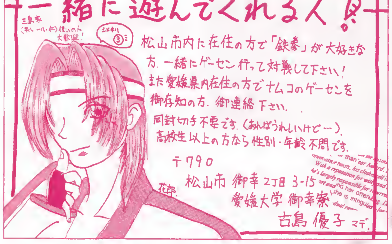
●シークレットファイル（ヴァンパイアセイヴァー5冊、虹色町の奇跡3冊ほか）を売ります。希望の品名を明記のうえWハガキか80円切手同封で連絡ください。代金は300円の為替、送料は190円の切手でお願いします。③（〒937 富山県魚津市新角川2-6-26宮島理恵）

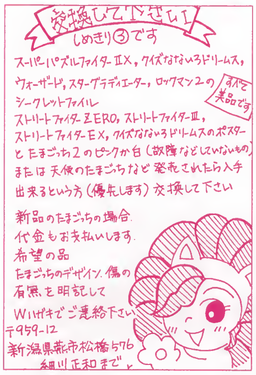
●スーパーリアル麻雀の非売品卓上カレンダー、ステッカー、スタンプ、ポスターなどを売ります。リスト希望のかたはリアル麻雀希望と明記した紙と80円切手同封のうえ連絡ください。②（〒254 神奈川県平塚市高村203-17-102 吉本綾子）

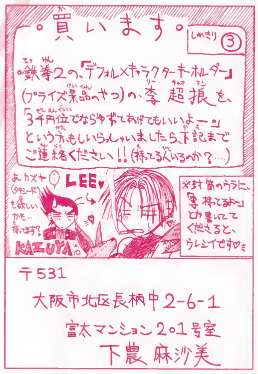
●ゲーメストワールドVol～17（比較的美品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書か返信用封筒同封で連絡ください。②（〒870-01 大分県大分市南鶴崎2-8-19池内常雄）

●ネオジオCD限定版＋パルスター＋ソニックウィングス3＋フライングパワーディスク＋龍虎の拳外伝限定版＋ファイティングスティックPROを2万円以上で売ります。またポスター等のゲームグッズも売ります。希望価格とリスト希望か否かを明記のうえW葉書か80円切手同封で連絡ください。③（〒816 福岡県福岡市博多区麦野1-5-15高橋方馬場真一）















お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係

接近間近!!





©TAITO CORP.1997

Gダライアス DARIUS®

担当：C・LAN

今回は発売に先駆け、システム周りを中心に詳しく解説しよう。もちろん新たなボス紹介もありだ。

伝統にして王道 Gダライアス POWER UP GUIDE

ダライアスといえば魚！のほかに、3段階の各種パワーアップも印象的。ウエーブ&マルチボムになれば一気に楽になるぞ。

Gダラのパワーアップは、これまでのダライアスシリーズの中では、初代ダライアスに最も近いものになっている。表中にはないが、継続時のみ出る3色アイテムもあるぞ。

空中ショット

ノーマルショット



空中ショット

レーザー／ウェーブ



ボム

ノーマルボム／ツインボム／マルチボム



アーム

ノーマルアーム／スーパーアーム／ハイパーアーム



アイテム紹介



	金	銀	紫	青	緑	赤
1UP	敵全滅	得点	キャプチャーボール	アーム	ボム	空中ショット
プレイヤーエクステンド。残機+1。	画面内の敵にダメージ。ザコ敵は一掃。	50〜51200のランダム点が入る。	キャプチャーボールストック数が+1。	5段階×3でシールドがパワーアップ。	3段階×3で対地ボムがパワーアップ。	6段階×3でショットがパワーアップ。

Gダラの神髄はここにあり
CAPTURE SYSTEM
シルバーホークの心強い味方になってくれるキャプチャー。もちろん稼ぎにも使えるぞ。

まずはキャプチャーすべてはここから

Gダラで新たに導入されたキャプチャーボールシステム。このゲームではこれが前提として考えられていて、自機のショットだけで進んでいくのはかなり厳しい。展開が楽になるだけでなく、キャプチャーで敵を倒すと倍率がかかり、点数も稼げてしまうのだ。**面がスタートしたらまずは手頃なヤツをキャプチャー。これGダラの常識なり。**


面が始まったらとりあえずキャプチャー。自機のショットだけでは心許ないからね。

中ボスを仲間にしよう

キャプチャーはボス以外の飛行敵なら基本的に何でもOK。つまり中ボスなどの大型の敵もキャプチャーできる。しかし中ボスはすぐにキャプチャーすることはできない。まずは頭部にある金パーツをはがし、それからキャプチャーボールを撃ち込むのだ。中ボスの攻撃力と耐久力は相当なもの。頼りになるね。

中ボスキャプチャー法


中ボス登場。まずは頭のパーツをはがします。


うまくはがせたらキャプチャーボールを冷静に発射します。


いやー強いわコレ。これで道中も敵なしだねウヒス。

α アルファービーム -BEAM

キャプチャーした敵をAボタンのため撃ちでエネルギー変換したものがαビーム。ステージ道中、ボス戦を問わず非常に強力な武器になるぞ。

ボス戦必至αビーム

αビームはあらゆる弾を消し去り、敵を貫通する特徴を持っている。しかしいくら強力とはいえ、キャプチャーボールは限りある資源。場所を決めて効果的に使おう。ボス戦では必須だぞ。


αビーム射出時間はキャプチャーした敵の耐久力で変わる。連射すると威力アップ。

カウンタービームで威力X倍

αビームの最もいい使い方が「カウンタービーム」。ボスの撃つ「βビーム」に合わせれば、αビームは数倍の威力で跳ね返る。撃ち勝つコツは、ビームをきちんと正面に合わせること、そして「連射」だ。何本のβビームを撃ち返したかで太さや威力が変化する(最大4本)。


ボスがβビームを撃つ兆候が見えたらすかさず溜めに入る。


そしてカウンターで撃ち返す。真っ正面で連射あるのみ。


撃ち勝てればこんなに太くなってボスに襲いかかる。序盤のボスならこれだけで撃沈だ。

C キャプチャーボム CAPTURE BOMB

キャプチャーした敵の、第2の利用法がキャプチャーボム。自機を中心に大きな爆風が起こり、周りの敵を一掃してくれる。押されたら使おう。

危なくなったらすぐ発射!

キャプチャーボムは一瞬で効果が終わり、攻撃力もαビームには及ばない。しかしキャプチャーボム発動時は完全無敵状態で、爆風が消えて少し経つまで無敵が続く。キャプチャーボムはこれを利用して緊急回避的に使おう。後半は敵に押されるので、さっさと使って次のターゲットをゲットするのも手であろう。

中ボスのそばに落とし、安全にパーツをはがすのも有効な使い方だ。

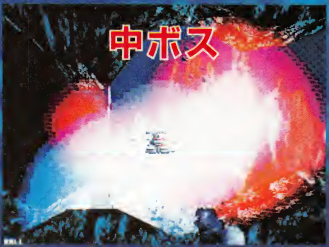

中ボスのパーツを取るときは、キャプチャーボムを撃ち込むとかなり楽になる。

爆風いっぱい夢いっぱい

キャプチャーボムもαビームと同様に、キャプチャーしている敵の耐久力に応じて爆風の威力や大きさ、出ている時間が変化する。そこいらのザコ程度ではしょぼい爆風が出て終わりだが、中ボスなんかを豪勢に撃ち出してみると、画面全体を覆うほどの爆風が長時間続くのだ。



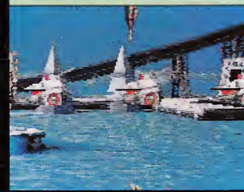
ドカボシュッ。ザコ敵の爆風はこんな感じっす。ま、緊急回避には十分なんすけどね。



一方中ボスのキャプチャーボムはこんなに爆風が。時間も超長いぞ。

序盤はコレで乗り切れ!! おすすめキャプチャー

R-ゾイド

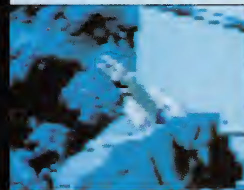
ほとんどのゾーンに登場するザコ。耐久力もそこそこ。グラ…いやトレースタイプなので使いやすい。安定助っ人。

R-ネシウム




ゲームが始まって一番最初に出現するザコ敵。上下についてて正面に弾を撃つ。ちょっと幅が狭いかな。

タリーモ

後方からサインカーブを描いて飛んでくる敵。前方に広角弾を撃ち、しかも連射がある程度効くので使い勝手は良好。

ファーストキャプテン




αゾーン、エリアAに出てくる中ボス。ミサイルをバリバリ撃つのでかなり強い。ボスまで余裕で連れていける。

WARNING キャプチャー不能敵

彼らは金色

飛行敵なら基本的にキャプチャー可、と先ほど書いたが、それはあくまで基本。数あるザコ敵の中には例外的に、キャプチャーボールを飛ばしても跳ね返す性質を持つヤツも意外にいたりする。

こやつらの見分け方には実は法則があった。それは色。いかなる形態をしていようとも「金色」の敵はキャプチャーできない。金色の正八面体のザコや金色の極太ミサイル、あるいは中ボスのパーツにしてもそうだが、金アイテム以外の金色の物体を見たら、即ショットで処理せよ。



ほほお、こいつは強そうな敵だわい。キャプるかのう。



跳ね返されたのお。まず金敵を撃たにゃならんのお。

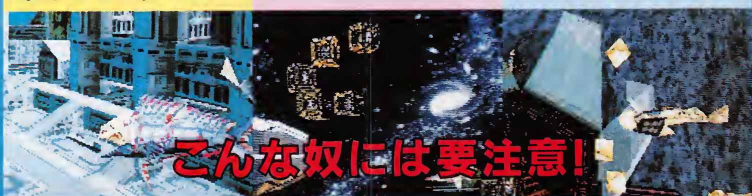
αビームも完全遮断

金色の敵はキャプチャー不可、なだけではない。奴らはαビームにも耐性があるのだ。αビームでダメージを与えられないばかりか、完全に止めてしまうのだ。まいった。



αビームもシャットアウト。かなりやりきれない状況。

ソリドナイト	ヤズカ	中ボスヘッドパーツ



Gダラ博学シリーズ 学び舎

ギリシャ語講座

ゾーン名が難解なこのゲームを真に理解するには勉強が必要。これで君もギリシャ語はバッチリだ。

α	アルファ
β	ベータ
γ	ガンマ
δ	デルタ
ε	イプシロン
ζ	ゼータ
η	イータ
θ	シータ
ι	イオタ
κ	カッパ
λ	ラムダ
μ	ミュー
ν	ニュー
ξ	クシー
ο	オミクロン

Gダライアスの点数法則

Gダライアスにはさまざまな稼ぎの要素がある。これ以外にも運重視の銀色の得点アイテム、ボスパーツなどいろいろ。あ、キャプチャーボールはためてもいいことないよ。

ちと気が早いが… オールクリアボーナス

SILVER HAWK	1機100万	← 残機ボーナス
CAPTAIN CAPTURED	1匹 30万	← 中ボスキャプチャー回数
α-BEAM FINISHED		← αビームでボスにトドメを刺した回数
NORMAL	1回 20万	
COUNTER	1回 40万	
DOUBLE COUNTER	1回 60万	
TRIPLE COUNTER	1回 80万	
FOURFOLD COUNTER	1回100万	

敵・編隊ボーナスの倍率

キャプチャーの弾、体当たり	×2
キャプチャーボム	×3
αビーム	×4
中ボスのαビーム	×6

ホークを待ち受ける、新たなる刺客！



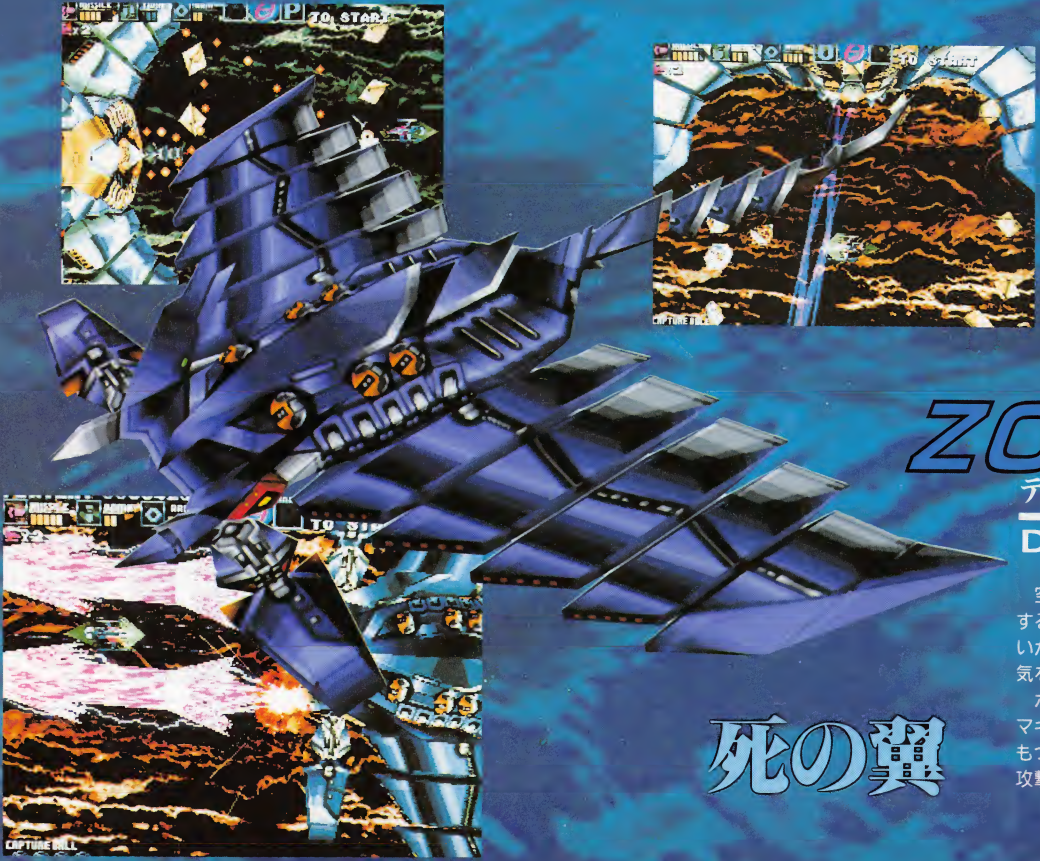


ZONE η
ファイアーフォッスル
FIRE FOSSIL

ゾーンηの舞台は溶岩洞窟。エリア分岐で上空と海中に。

このゾーンのボスは、紅蓮の装甲に身を包んだシーラカンス、ファイアーフォッスル。その名の通り、プロミネンスや火炎弾といった、炎系の武器をメインに攻撃してくる。中でも画面中に乱射される火炎放射は圧感だ！

火炎の王





ZONE θ
デスウイング
DEATH WINGS

空中遺跡から遺跡内部or空中森林へと分岐するゾーン。このゾーンに限ったことではないが、4面から敵の攻撃が一気に激しくなる。気を引き締めていこう。

ボスは「マンタ」の愛称でも知られるイトマキエイ、デスウイング。見た目からは想像もつかないスピードを駆使し、光学系武器で攻撃してくる。

死の翼

ダークマターを抜けたシルバー







8本の赤い影



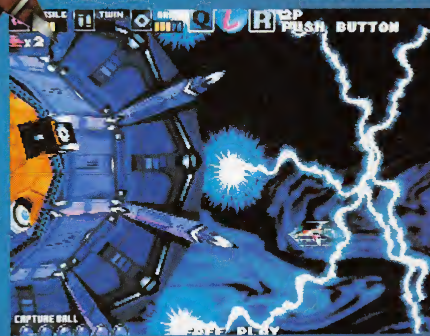
ZONE ι（イオタ）

エイトフィートアンブレラ

EIGHT FEET UMBRELLA

ゾーンιはオーロラがきれいな氷河面。道中では、中ボスクラスの敵として、氷を背負ったカニなども登場する。

ボスはエイトフィートアンブレラ。タコの一種だ。ユーモラスな外見とは裏腹に、傘状の足を高速回転させながら、8種類の攻撃を展開する強敵。









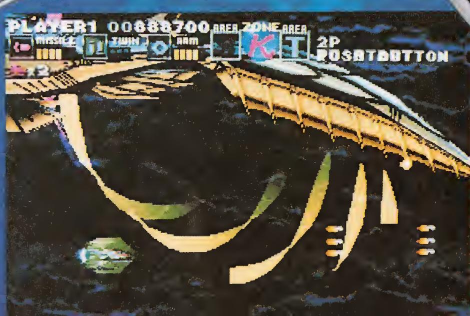
ZONE κ（カッパ）

エターナルトライアングル

ETERNAL TRIANGLE

4面最後のゾーンκは空中庭園。荒廃した山々に浮遊する森林…そんな幻想的なステージだ。

ボスはエターナルトライアングル。3つのパーツが合体、分離を繰り返しながら攻撃してくる。4面のボスにもなると、1回のカウンタービームぐらいではビクともしない。



三身合体

発売迫る!
次号よりいよいよ攻略開始!



ビデオゲーム
VIDEO GAMES
KONAMI
クイズ＋結婚シミュレーションゲーム
恋愛よりもムズかしい!?
ウェディングラプソディ
TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
クイズに答えてレベルUP!
問題
次々に出される問題をクリヤーしよう！
正解すると、結婚資金がUP！
ウェディングシミュレーション
結婚
多くの難関を乗り越えて、ついにハッピーウェディング？
二人の相性もバッチリチェック!
相性
アナタの心理分析や、二人の相性占いなどもチェック!!
ウェディングラプソディ™ is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI
KCE
コナミ株式会社 本 社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787 最新アーケードゲーム情報▶ホームページ／http://www.konami.co.jp/


KONAMI
ビデオゲーム
VIDEO GAMES
白熱する実況がバレーをエキサイトさせる。
TV中継そのままのリアルなゲーム画面
BLOCKING
DELAYED ATTACK
QUICK ATTACK
SUPER REAL!
多彩な技と
高度な戦略性
熱くなる実況プレイ
WINNING SPIKE
ウイニングスパイク TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
世界のトップをめざすのはキミだ!!
COMPETE AGAINST THE GREATEST INTERNATIONAL TEAMS
FOR THE WORLD TITLE!!
WINNINGSPIKE TM is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI®
KCE R
コナミ株式会社 本 社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787 最新アーケードゲーム情報▶ホームページ／http://www.konami.co.jp/

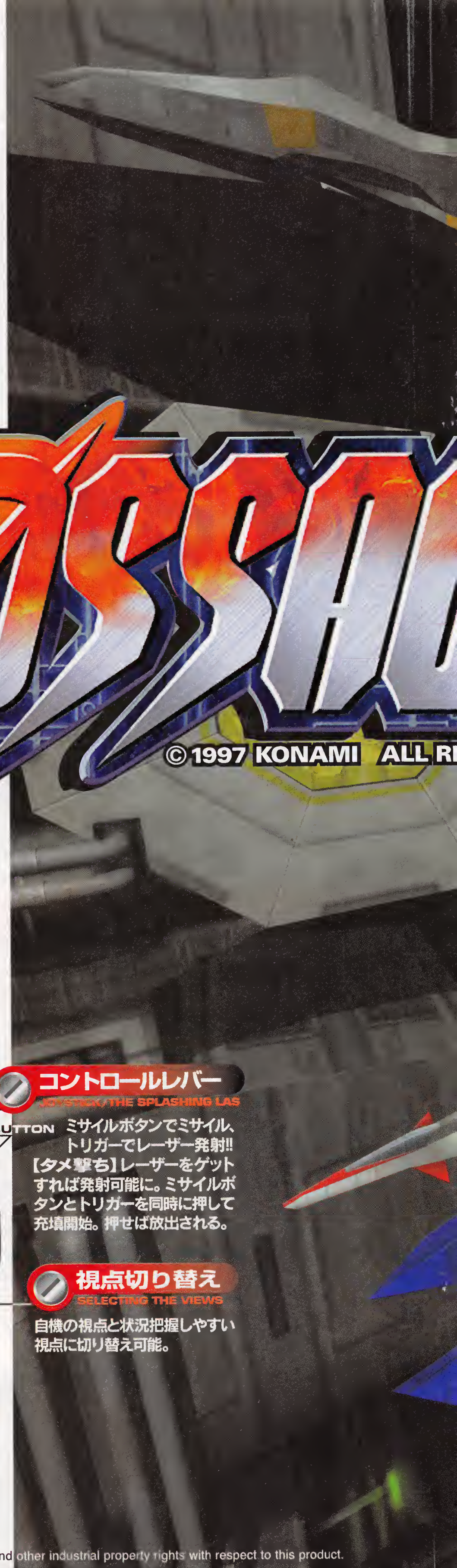


3Dで蘇るリアルでグラフィカルな新グラディウスの世界。
波状攻撃を突破せよ!! 強制前進型スクロールシューティング!!!
タメ撃ちレーザーで破壊のカタルシスがアップ!!
マニュアル操作を決定した場合、プレイヤー好みのパワーアップ兵器を使用可能!!
[ソーラーアサルト]
TM
GHTS RESERVED.
SOLAR ASSAULT
AMI
最新アーケードゲーム情報▶ホームページ/http://www.konami.co.jp/

KONAMI
ビデオゲーム
VIDEO GAMES

出撃せよ!! ビックバイパー!!

SOLAR ASSAULT



謎の恒星型移動要塞を迎撃せよ。

宇宙歴6814。突如、謎の恒星型移動要塞が出現した。
グラディウス星防衛軍最高機密機構:JOHNはただちに
DEFCON 1(=第1級非常警戒体制)を発令。
就役間もない最新鋭重武装戦闘機「アルピニア」に出撃命令を下した。
惑星ラティスの「ロード ブリティッシュ」、歴戦の超時空戦闘機「ビック バイパー」も
迎撃に向かうべくカタパルト システムを起動する。
人類の存亡をかけた合同迎撃作戦[ソーラーアサルト]が開始され、
ここに新たなる伝説の幕が開いた。



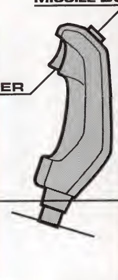
漆黒の宇宙空間を
50インチプロジェクターが
大迫力で再現!!

スーパーウーハーによる
迫力の重低音で
緊迫感は最高潮!!

アーケードでこの筐体が▲
"君の搭乗を待つ!!"



▲COCKPIT



MISSILE BUTTON

TRIGGER

コントロールレバー
JOYSTICK/THE SPLASHING LAS

ミサイルボタンでミサイル、トリガーでレーザー発射!!【タメ撃ち】レーザーをゲットすれば発射可能に。ミサイルボタンとトリガーを同時に押して充填開始。押せば放出される。

視点切り替え
SELECTING THE VIEWS

自機の視点と状況把握しやすい視点に切り替え可能。

パワーアップセレクト
SELECTING A POWER-UP SYSTEM



CAPSULE▶

マニュアル操作をセレクトしてパワーアップ兵器をチョイスせよ。理想の武装パターンが施せるシステムだ。

■この広告に記載されている筐体・画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。

KON
コナミ株式会社 本 社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432

SS PS カプコン 発売中 5800円(税別)

生まれ変わったあのコをチェック!
QUIZ なないろDREAMS
虹色町の奇跡

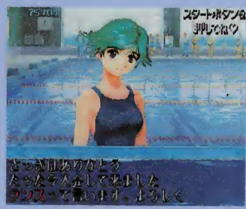
大好きな人も、そうでもない人も
新たな『虹色町の奇跡』に注目だ。

なにが変わった? ココが変わった!

クイズと恋愛アドベンチャーが同時に楽しめちゃうという欲張りなゲームが、新たな魅力をいっぱい詰め込んで帰ってきた。ここでは、いったいどこらへんが変わったのかを中心にゲームを紹介していこう。まず、女のコの名前が変わっていることに「おやっ?」と思っている人もいるだろう。しかし、それはこの際、気にしないでくれ。

ボイスが入ってイイ感じだ

なんと言ってもセリフがフルボイスになったのは嬉しい。なかでも、出会ったばかりの頃の久美子に「どうでもいい」感が漂っていて印象深い。それに、シャーロットがやたら無邪気で、子ども特有の愛くるしさをかもし出している。



出会った当初の潮崎久美子は「だれ、あんた」という態度だ。



アーケードではマニアックな人気だったが、ボイスが入って一気にブレイクか。

ルーレットOFFモードがついた

このゲームはルーレットを回してコマを進めていくわけだが、コンシューマ版ではこのルーレットをオフにして、好きなコマに進めるようになった。このことで、目押しのヌルい彼女と2人プレイをしたときなどでも、イライラで血管をブチ切らせることもなくなるというワケだ。



目押し楽勝のルーレットだが、それでもオフにできるのは初心者に嬉しい。



ねらったコを確実にゲットするには、なりふり構わずに。

ジャンル追加でファンも納得

クイズには、スピードクイズと連想クイズの新ジャンルがまるまる追加された。これらは2人プレイを盛り上げるために用意されたと言ってよいだろう。スピードは問題が簡単なので、ほとんど反射神経勝負だ。連想は引っかけ問題ぽいので、対戦相手とのかけ引き要素がある。どちらも、わいわい騒ぎながら遊ぶのが正しいプレイの姿である。



スピードクイズはゲームのうまいヤツ、知識の豊富なヤツが勝つとはかぎらない。

妖精とリンツをねらえ!

アーケードではサブキャラだった妖精とリンツが、メインの女のコたち同様に攻略できるようになった。もっとも、ゲームでの役どころはまったく変わっていない。

彼女たちの全イベントを見るためには、妖精は日曜日のコマにとまり、リンツはルーレット目押しでリンツの目を出していくことが一子相伝の技であるとされている。



リンツをねらうと、同時に他の女のコのイベントをこなすのが難しいのだが…。

OMAKEがおまけだ

ある一定の条件を満たすと、タイトル画面にOMAKEモードが現れる。内容はその名にふさわしく、オマケ以上でも以下でもない。つまり、ゲーム性にはなんら関わってこない。しかし、ファンならコレだけのために買ってもソンはしないハズだ。



OMAKEがなんであるかは秘密だが、きっとキミのアドレナリンは大噴出だ。

妖精ちゃんをオトシとけ!

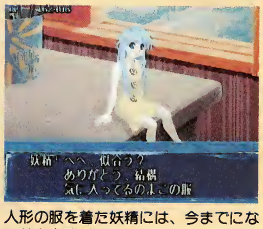
妖精は日曜日のコマにとまれば必ず出会えるので、彼女の全イベントを見るのはわりとラクである。なにより、日曜日は他の女のコとバッティングすることがないのも魅力。バリバリに同時攻略できるというわけだ。

肝心のストーリーのほうはというと、これがまた秀逸。ネコによって羽根を失ってしまった妖精は、人形の服を着て主人公と同居する。どんどんと心惹かれあう2人だったが、ある日、ささいなことから…。

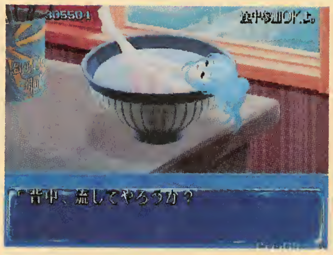




妖精をねらうなら、とにかく日曜日のコマに止まろう。



人形の服を着た妖精には、今までにない魅力を感じる…。



目玉の親父モードに入った妖精。俺の着せ替え人形にしちゃうよ〜ん。

PS　アスキー　7月17日　6800円(税別)

優駿たちの蹄跡…
ダービースタリオン

©パリティビット

あと半月ほどで発売されるPS版『ダビスタ』。新要素てんこ盛りの最新作の詳しい内容は…？

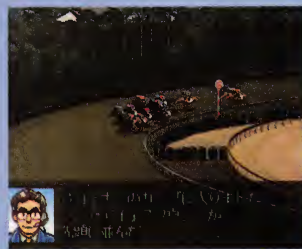


競馬に関係するすべての者にとって特別なこの日本ダービー。誰もがこの栄光を掴むために走り続ける。栄冠を手にできるのは1年に、ただ1頭…ただ1人。

サラブレットの頂点目指して…

首を長～くして待っていたファンのみなさん！お待たせしました。競走馬育成SLGとしてさまざまなハードで発売され、数多くのユーザーに親しまれている『ダビスタ』シリーズの最新作PS版『ダービースタリオン』がついに、あと半月ほどで発売されま～す。パチパチパチ…よかったネってことで、今回はPS版になって変更及び新しく追加された要素について詳しく説明していきましょう。

新作が発表されるたびにより遊びやすく、さまざまな工夫が盛り込まれてきた本シリーズ。今度はハード自体もPSに変わり、いったいどんな変更・追加がなされているのか？グラフィックは、新種牡馬たちの能力は…。そして新しい配合理論は？気になる要素を発売直前にチェックだ！


コーナーの視点も大きく変更！レースシーンがよりリアルに。

PS版『ダービースタリオン』新要素!!

美浦・栗東厩舎画面

プレイヤーが管理する愛馬たちの家となる場所…、それが厩舎である。美浦と栗東に分けられるこの厩舎が、今作では一画面に表示できるようになった。これにより馬が多くなって管理がおざなりになっていたキミも一安心。また、各馬のデータ画面では愛馬のグラフィックがアニメーションするぞ。



グラフィックが格段にアップ！アニメーションする愛馬がたまらなく可愛いっス。

縮小画面のため馬が小さくなってしまうのはちょっと残念。でも、かなり便利でグッ！

馬主の証 勝負服選択！

馬主の特権のひとつである勝負服。今作ではこの勝負服の種類がかなり増えて、全15パターンの中から選択できるようになった。たくさんの色に加えて、さまざまな柄も細かく表示されるようになったこの勝負服。これで勝利画面を見る楽しみが、また増えたってカンジだね。


かなりカラフルになった勝負服の数々。馬主であるキミのセンスが光る一瞬。

期待の新星 新種牡馬たち

新しく加えられるモノの中でも、いちばん気になるのはやっぱり新種牡馬たち。今作では実際の競馬でもかなりの活躍馬を出しているメジロライアンや、鮮やかな末脚でJCを制覇したゴールデンフェザントなどが登場する。さて、彼らの能力のほどは…。もちろん、これ以外にも大物新種牡馬が…。



父の無念は子が晴らす！ライアン産駒で念願のクラシック制覇を果たすのだ！

こんなに変わった調教シーン

最強馬生産のために欠かすことができない調教。今作では、左下の写真を見てもらえばわかるように過去の調教内容が計12週分表示されるようになった。これによって、前作よりもさらに綿密な育成・調教スケジュールが組めるようになっている。調教中の故障もこれで少なくなること間違いなしだね。


これは芝・併せ馬の調教シーン。ここでの選択がその後の愛馬の運命を握っている。

おまかせをチェックすれば調教・出走をコンピュータ調教師にまかせることもできる。

最強馬生産理論ついに完成!?

インブリード、ニックスといった要素にプラスして、前作から加わった面白配合。この3つが現在の『ダビスタ』に存在する配合論である。最強馬を生産するためには、欠かすことのできないこの3つの配合論だが、今作ではこれらに新たに追加される4つ目の配合論が誕生するのであろうか？その可能性は…大いにアリである。では、いったいどんな配合論が加えられるのだろう。さまざまなモノが考えられるが、今のところそのことについての詳細は残念ながら明らかにはされていない。

新種牡馬たちの台頭はあるのか？今まで最強の座を保持していた種牡馬は…。そして新たな繁殖牝馬の登場は…。



種牡馬リスト画面。この中に最強馬の父となる馬はいるかしら？

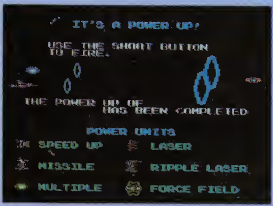

最強馬誕生の地とすることができるのか。すべてはキミの腕に…。

「グラディウス　デラックスパック」が発売されたのはご存じだと思うが、それに続き、グラディウス系の流れをくむ沙羅曼蛇が「沙羅曼蛇デラックスパックプラス」となって登場することとなった。10年前ものゲームがこのように再び甦るのは、オールドファンにとってたまらないものがあるだろう。ライフフォースの存在がマニアっぽいね。

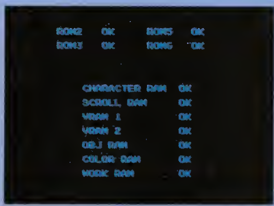
コナミ　PS　7月3日発売　SS　発売中　5800円(税別)

あの名作再び…
沙羅曼蛇デラックスパックプラス

アーケードで人気だった3タイトルがデラックスパックプラスとなって登場だ！



変わってこちらはパワーアップのデモ画面。



基板立ち上げ時の画面までバッチリ再現している。

さらまんだ
沙羅曼蛇

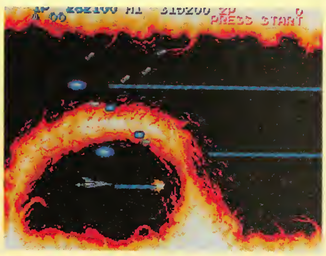
これが元祖！

このゲームがアーケードで登場したのが、今から10年前。今の若い世代の人たちには、知らないという人がほとんどではないだろうか。



この「沙羅曼蛇」は昔の硬派なシューティングの象徴とも言えるべきもので、ぜひともこの「味」を堪能してほしいものである。

このゲームは基本的にグラディウス系の流れをくんでいるので、プレイする上でそれほど困ることはないはず。しかし、グラディウスと大きく違うのが、パワーアップはパーツによっておこなうということ（例えば、レーザーならレーザーのパーツがある）。また、縦スクロールステージがあるというのも大きな特徴と言えるだろう。

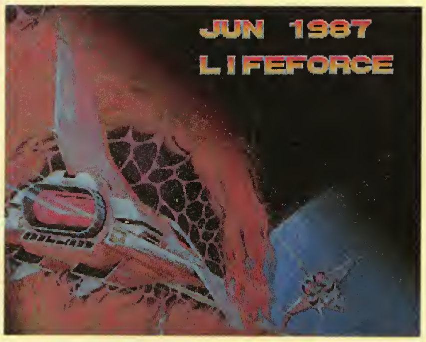


安全地帯を見つけるのもこのゲームでは重要なこと。

ライフフォース
LIFE FORCE

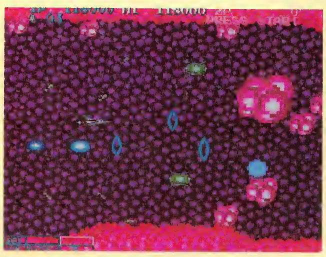
海外仕様を楽しもう！

「ライフフォース」。このタイトルを聞いたことがある人はあまりいないと思うのだが、実はこれは海外仕様「沙羅曼蛇」なのだ。



この「ライフフォース」、ただの「沙羅曼蛇」海外仕様なのかというと、実は結構違う。基本的なことは同じなのだが、パワーアップのシステムがグラディウスのように、パワーアップカプセルを取ってパワーアップを選択していくというタイプのものになっている。また、タイトルが示すように、グラフィックが生物的なイメージのデザインへと一新されているのも大きな特徴。

こう見ると、ほとんど別のゲームという感じがするだろう。ただ、パワーアップを選ばないといけないので、「沙羅曼蛇」よりは難度高し。



大きく違うのはグラディウス系のパワーアップ方法。

さらまんだ2
沙羅曼蛇2

新生「沙羅曼蛇」

このタイトルについては、つい最近のものなので、知っている方も多いことだろう。

最初の「沙羅曼蛇」が登場して10年。この10年で「沙羅曼蛇」はどう変わったのか？

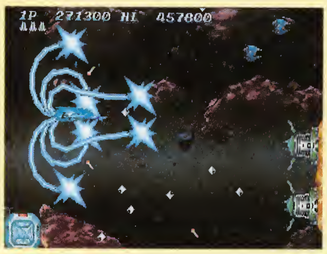
まず、大きく変わった点として、それぞれの武器が2段階のパワーアップになったことだ。これは、同じ種類のショットやミサイルを続けて取ることにより、さらにパワーアップするのだ。そしてもうひとつは、特殊攻撃ともいえる「オプションシュート」というものが使えるようになった。これは、自機についているオプションを飛ばして攻撃するというもの。飛ばしたオプションは一応回収できるが、弱くなってしまっているので、多用は禁物だ。

ゲーム的にもグラフィック的にも「沙羅曼蛇」の雰囲気を残しつつ、今風にまとまっているといえる一本だ。





ウェポンは同じアイテムを続けて取ることにより2段階にパワーアップ。



これが強力な「オプションシュート」。しかし多用は控えよう。

プレゼントのお知らせ

コナミさんのご厚意により、「沙羅曼蛇デラックスパック」PS用、SS用それぞれ5名に。ほしい方は、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 プリティファン編集部 沙羅曼蛇プレゼント係まで

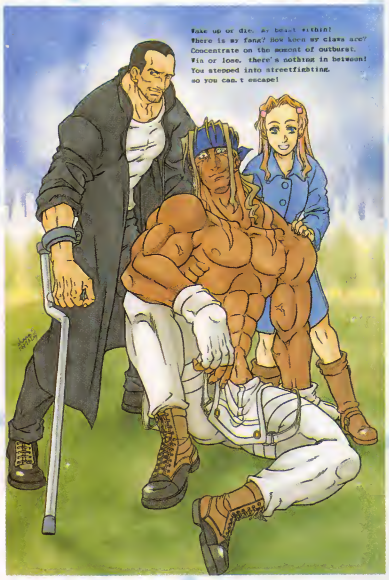
カラーアイランド 雨ニモ負ケズ

雨が嫌いなので、この季節が早く終わってほしい私。でもその後暑い夏が待ってると思うとやっぱりユーウツ…花火と泳ぐのは好きだけどね。水着のためにダイエットでもしようっと。(MIO)

今号のむーちゃん♡



➡(福岡県　桜河志郎さん)
☆ね、寝る時だけはおヘソはしまわないと、風邪ひくぞうー女のコなのにドキドキ。



⬅(千葉県　ヘッドバッターしろがね隆乃さん)
☆アレックス担当のRED氏もよくヘッドバットでKOします。私のユンがかわいそうです。でもあれ好き(笑)。

アレックスは主人公なんですよ、八木田さん!! …いや、ストIII大会でやぎたんたら「主人公なんですか?」だって…(泣)。



➡(神奈川県　寅根樹沙霧さん)
☆可愛さに気をとられると…ほら、首大丈夫!?



➡(福岡県　ハイパーT君)
☆HEY!元気で金稼いでるかい!?



➡(埼玉県　うぐすいかぐら君)
☆うわーお!こんなに女のコいるんだよね。カラフル&華やかでヨイ。



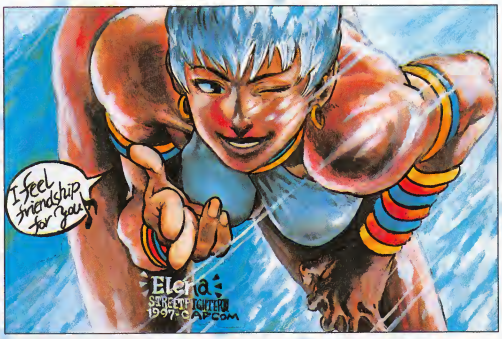
⬅(新潟県　藤崎enyaさん)
☆ZERO3はどうなるのか!?そろそろ気になるところ。



➡(東京都　覆面太郎さん)
☆ポール強いんですか!?さすが、他人の息子盗むだけある(?)。



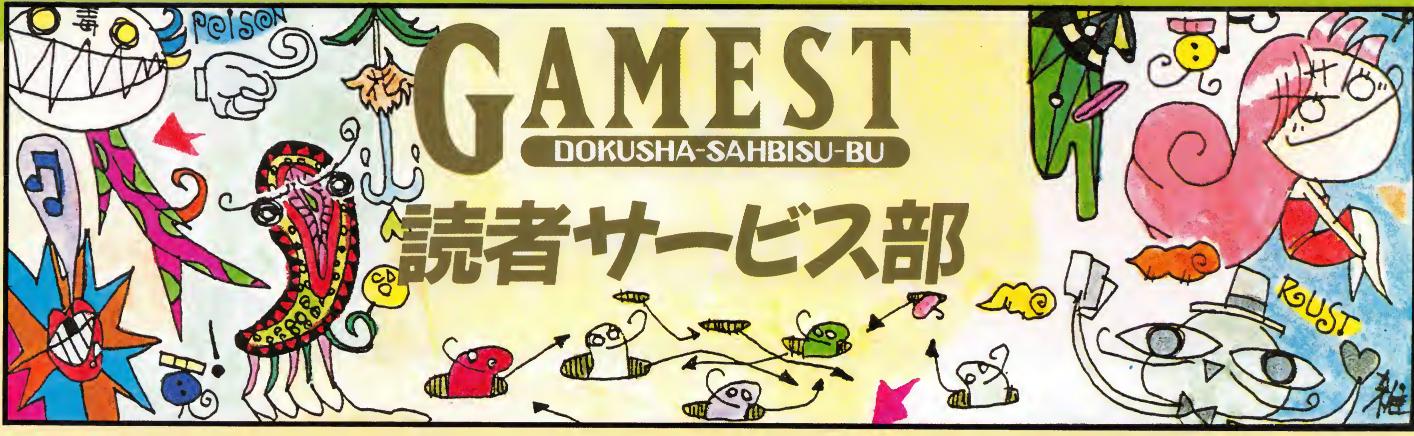
⬅(千葉県　天嶺久海さん)
☆私の行きつけのゲーセンにはまだ4人台がありますなくなっちゃったよーって人は家庭用発売を待て!



⬆(東京都　大洋広君)
☆さ、元気出して、私の友達に弱い人はいないはずよ!



➡(神奈川県　月竜IAIRさん)
☆強くなる、あの男を、超えてみせる。



ここだけ変な空間だ
絶対秘密！
ニューバインダー3つの謎
み、3つだけすか？謎。

パックにはメルティとダークメルティのマークが入ってるけど、実はそれぞれマークが違うことを知っていたのは、読サビでも1人だけだぞ。

新しいバインダー出来ました

要望の多かった金具部分にも改良を施し、とても使いやすくなったバインダー。お部屋にたまったバックナンバーを、こいつで一括管理。もちろんメルティとダークメルティバインダー両方購入するのがグー。

7月1日発売





実は隠れファンが多いらしいDM。
でもムック編集部の杉田さん(わりと日本人)はメルティにラブラブで、新しい商品が出る度に、担当者にたかるぞ。

ダークメルティバインダー`97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−6

メルティバインダー`97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−5

裏面のイラストはダークバージョンと対になっているぞ。確かめてみよう。

零豪鬼Tシャツ

夏はTシャツで決め決め！
コミケやゲーム大会などのイベント事では特に、この零豪鬼Tシャツで決め決めですな。



零豪鬼Tシャツ
価格1890円　送料:E
通販番号:C-164

虹色町の奇跡

嗚呼、伝説のあんぱん

いやぁ、やっぱ虹色はいいですよ。
ゲーセンで感情移入しまくりでプレイはちょっと難があったけど、家庭用ならもうウヒハヒフ。
めぐみやサキのテレカも全部揃えて、真の虹色コレクターを目指せ。

リンツテレカ



虹色町の奇跡リンツテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-163

妖精さん等身大マウスパッド

ほぼ



妖精さん等身大マウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:C-169

自己変革(あるいは悪夢のような女)



七瀬葵 ナコリムフェア マウスパッド&CDケース 第二弾

もう、ちゃんとお店にも並んでいるはずなんで、一安心&嬉しい。
第二弾も、CDケースとマウスパッド(雅)を併せて購入してくれると、**第二弾特製キーホルダー**が付いてるぞ。
第一弾は、羅刹テレカと一緒に、マウスパッド(華)か、マグカップを買ってくれると、**第一弾特製キーホルダー**が付いてくるのだ。まだ持っていない人は、是非集めて頂戴。



ナコルルCDケース
価格1890円　送料:E
通販番号:SS−172



ナコリムマウスパッド(雅)
価格1575円　送料:E
通販番号:SS−171

第1弾も好評発売中!注文急げ



リムルルマグカップ
価格893円　送料:G
通販番号:SS−170

ナコルルマグカップ
価格893円　送料:G
通販番号:SS−169



ナコリムマウスパッド(華)
価格1575円　送料:E
通販番号:SS−167



ナコリム羅刹テレカセット
価格2300円　送料:A
通販番号:SS−168

ヴァンパイアセイヴァー　グルーヴオンファイト

どんどんと新技が発表されているけれど、一体いくつあるんでしょう。アナカリスのコイン集めゲームはかなりイカしてると思うが、さて。



バレッタテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−168

キュービィテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−167

リリステレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−166

ジェダテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−165

おかげさまで予想通りというか、ソーリスが一番売れています。やっぱり、あのコスチュームの勝利ですかね。反則ですな。



レミテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−19

ソーリステレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−18

ポプラテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−17

クリステレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−16

ストⅢビデオ

大会でも大ウケ



ストリートファイターⅢビデオ
価格5040円　送料:H
通販番号:GV−36

ゲーメストのイベントでは、ビデオの映像を合間に流していたりするんだけれど、その時1番会場が湧いたのがブロッキングのコーナー。
特に霧朱雀を連続ブロッキングするシーンは一見の価値アリ!

このページの商品はマルゲ屋各店舗でもお買い求め頂けます。

このページの商品はマルゲ屋各店舗でもお買い求め頂けます。

ZUNTATAレーベル最新作
メタルブラック ザ ファースト



メタルブラック ザ ファースト
価格2550円　送料：E
通販番号：ZTTL-0012

あなただけにそっと教える
注目!!
虹色町の奇跡ピンズセットは7月下旬発売予定です



虹色ファン待望のピンズがついに7月下旬発売（予定）。しかも、読サビ、マルゲ屋、カプコンファンクラブでしか手に入らない、3個セットで3種類、各500個限定というとても貴重な商品だ。購入方法は次号のこのページに掲載されるので、フライングはいかんぞ！

ときめきメモリアル トレーディングカード

読サビは箱売りのみ！早いモノ勝ちだ！

うわさのときメモトレーディングカードがついに入荷。読サビではガーンと箱売りだ。数に限りがあるので、心が揺れてるキミは今すぐ下のときメモダイヤルに電話しよう！売り切れだったらゴメンネ！



ときめきメモリアル
トレーディングコレクション
価格4725円　送料：A
通販番号：ＣＰ-201

※実際のパッケージとは異なります。

ときメモダイヤル

この商品は下記の番号に電話で予約をしてから、振り込むようにお願いいたします。
予約せずに振り込まれた場合、返金となります。
その際の手数料はお客様のご負担になりますのでご了承ください。
限定品のため、品切れになり次第注文は締め切らせていただきます。
間違い電話のないよう、お気をつけください。

03-3293-9330　受付時間：月～金曜ＰＭ1:00～5:00
※土日、祝日は受付けいたしておりません。

SENTIMENTAL GRAFFITI

ソフトが発売される前からいいのかおいっ、てくらい大人気のセンチメンタルグラフティ。
各ヒロインが歌うデビューＣＤも第二弾が発売～！
この商品も多数注文が予想されるので、必ず読サビに電話して在庫の確認をしてね。

新商品の永倉えみる、森井夏穂、松岡千恵のＣＤをお買い上げの方には、それぞれ先着30名様に特典のポストカードが付いてしまうのだ。
注文は急ごう。でも、電話で確認するのを忘れないように。

センチメンタルグラフティ①
県立白井坂高校３年Ａ組出席番号12番
杉原真奈美



価格1529円　送料：E
通販番号：NACG-1001

センチメンタルグラフティ②
私立祥桜学園高校３年Ｂ組出席番号14番
沢渡ほのか



価格1529円　送料：E
通販番号：NACG-1002

センチメンタルグラフティ③
私立紫雲女子高校３年Ｃ組出席番号１番
綾崎若菜



価格1529円　送料：E
通販番号：NACG-1003

センチメンタルグラフティ④
私立萌黄女子高校３年Ｄ組出席番号23番
永倉えみる



NEW
価格1529円　送料：E
通販番号：NACG-1004

センチメンタルグラフティ⑤
私立笹峰女学園高等部３年Ｄ組出席番号31番
森井美穂



NEW
価格1529円　送料：E
通販番号：NACG-1005

センチメンタルグラフティ⑥
私立黒曜高校３年Ｃ組出席番号29番
松岡千恵



NEW
価格1529円　送料：E
通販番号：NACG-1006

完売商品のお知らせ

ーメストNo.193に掲載した
「スプレンドグラス」（全種）
「ヴァンパイアハンターマウスパッド」
「ＺＥＲＯ２マウスパッド」
「カプコンギャルズマウスパッド」
は、完売のため注文を終了いたしました
ありがとうございました。

次号から、「読者サービス部」のコーナーは「グッズプラザ」とタイトルを変更します。
名前が変わっても変わらず新商品を発売していきますので、よろしくお願いいたします。

商品のお買い求め方法

読者サービス部（通信販売）でのお買い求め方法

●読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便払込取扱票か、郵便局の払込取扱票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

郵便振替口座番号:00150-4-98420
株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部
☎:03-3293-9326（月～金:AM10:00～PM5:00）

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 / 4個以上……400円
B	2個まで……100円 / 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 / 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも………（サービス）無料

●たくさんの商品を注文した場合は、その送料の中で一番高い送料を送ってください。（単品発送の商品は別扱いになります）
例：メルティバインダー'97　1個……800円（F）
妖精さん等身大マウスパッド　1枚……500円（E）
ナコルルマグカップ1個、リムルルマグカップ1個……800円（G）
以上の商品を一括注文された場合の送料はＥ＋Ｇ＝1300円となります。
（※ナコリムのマグカップはいくつ注文しても800円の特殊単品発送です。）

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で、「読者サービス部　ゴールドチケット係」までお申し込みください。



①コインホルダー:10点	②グレンジャーテレカ:20点	③吉崎観音テレカ:20点	④システム手帳:30点	⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-4-98420

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

料金　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料 円	

払込人住所氏名（郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-4 通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください 98420

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

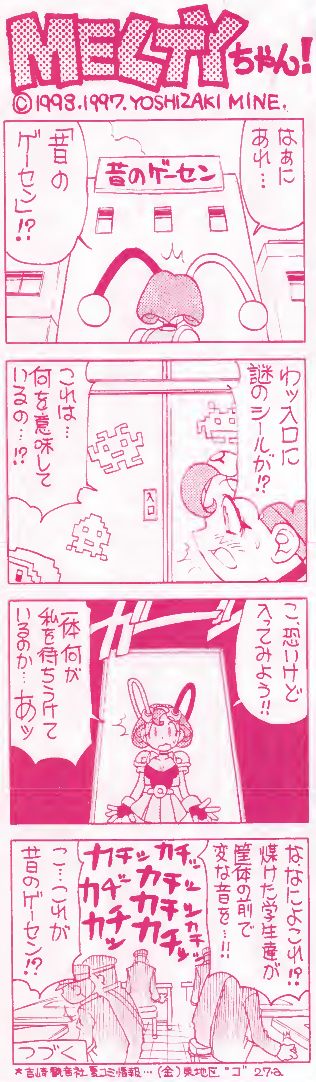
料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版

1997/7.30
瓦版第101号



*吉崎観音社 夏コミ情報…(金)東地区"コ"27-a

ゲ屋新店舗、7月ついに降臨!!

どうもーっ。あなたのメルティでーす。最近暑くなってきたけどみんな元気?オレはもーダメだぁーって人はゲ屋で元気補充しに来てネ♡それじゃインフォメいっくよー!!

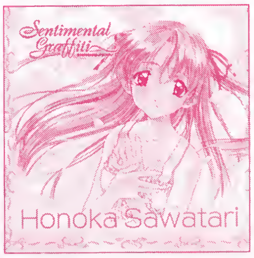
『注目の新店続報!期待してして!』

7月12日にはついに神戸のゲ屋がオープンしちゃいます。只今小さな妖精さんが一生懸命プリント…じゃない、スタッフ一同メチャ頑張ってるから、もうちょっと待っててくださいね!オープニングイベントも充実しまくり(予定!)だから、オープン日は見逃せないよ!

さらにビッグニュース!荻窪店のほうも7月19日にオープンすることになりました!思ったより早くなってびっくりしたってところかな?こちらも超納得できるイベントを企画しつつオープンめざして頑張ってますので、もうちょっとだけ待っててね!

『センチCD第3弾!君のためなら死ねる!』

現在ノリノリのセンチ好評キャラ別CD第3弾は、
◎安達妙子(岡田純子)
◎星野明日香(岡本麻見)
◎保坂美由紀(牧島有紀)
…の3人です。内容は、各キャラのイメージソングの他、ドラマ編、声優からのメッセージなど盛りだくさん!しかも描き下ろしジャケットやピクチャーCD仕様ともう涙ものの出来映え!



日本コロムビア 発売中
1529円(税込)

『ときメモツイスター100号ストライクゲ屋!』

またまた、コナミさんからときメモ新アイテムの紹介だよ!今回のシリーズは題して「ときメモ'97サマーコレクション」、全キャラ水着の新作描き下ろしイラストグッズの大行進!ポスターやタオル、なんとトランクスまで心拍数573オーバーのニューグッズばかり!!是非ゲ屋にてチェックしてネ。買い逃したら一生の損(大げさかな?)なので気をつけて!

全キャラ揃えるとオリジナルグッズがもらえる応募券や初回特典のポストカードも見逃せないので、是非ゲ屋で予約をお薦めしちゃうよ!お早めにね!!

『ポータル英語版発売決定でガズバン』

MTGから新作ポータルが、7月の発売になりました。

このポータルは、MTGの入門用セットであり、ルールを簡略化しわかりやすいガイドブックが貼付されていて、「ギャザリングってなに?」という人から上級者まで幅広く遊んでいただけるようになってますので、箱買いしてくださいネ(無茶!?)♡

◎ポータル英語版スターターデッキ(36枚×2) 1380円
◎ポータル英語版ブースターデッキ(15枚入) 460円

ゲ屋神保町店 営業時間変更のお知らせ

このたび、ゲ屋のゲームセンター「G-Model」の開店にともないまして、ゲ屋神保町店の営業時間がAM11:00~PM9:00に変更になりました。これからもゲ屋をよろしくね。

『イベント情報』

7/6	大阪・名古屋・札幌・仙台・池袋店ぜーんぶ	ヴァンパイアセイヴァー大会
7/13	大阪	ラストブロンクス大会
	名古屋	リアルバウト餓狼SP大会
	札幌	ファイターズメガミックス大会
	仙台	鉄拳3大会
	池袋	X-MEN VSストリートファイター大会

『ゲ屋フェア情報』

神保町本店
7/5~7/11 大コンシューマーフェア
7/12~7/18 パズルでGO!!フェア
大阪上六店
7月 虹野沙希月間 Tシャツフェア
名古屋名駅店
7/5~7/13 MTGフェア
札幌店
6/28~7/19 ときメモ感謝祭
7/7~7/19 MTG週間
仙台店
6/30~7/6 コンシューマーソフトフェア
7/7~7/13 ゲーメストフェア(スタンプ2倍)
池袋店
7月平日のみ スタンプUP&ゲームサービス週間

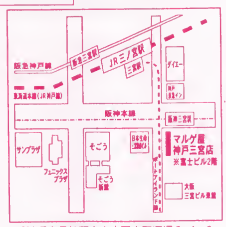
ゲ屋からのお知らせ

いつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、好評のゲームイベントにより確実にご参加いただけるよう優先券をご用意しました。切り取ってお持ち下さい(「G-Model」でのイベントではご利用になれません。あらかじめご了承下さい)。イベント開始は14時を予定しておりますが、スケジュールを変更する場合もございますので詳しくは各店にお問い合わせ下さい。

7/30号 ゲームイベント 優先券

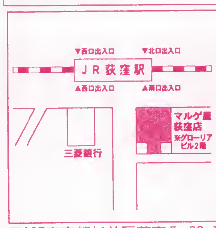
緊急掲載!これが新ゲ屋地図

ゲ屋神戸三宮店



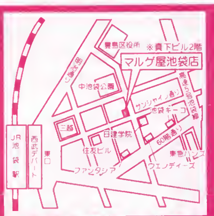
〒651兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F

ゲ屋荻窪店



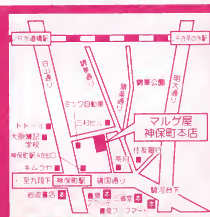
〒167東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F

ゲ屋池袋店 7月の定休日14日



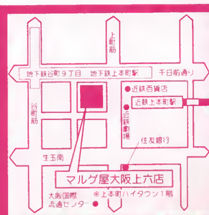
〒170東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F
TEL 03-3986-7891

ゲ屋神保町本店 7月の定休日14日



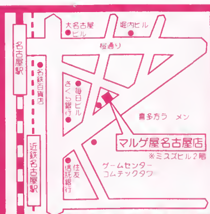
〒101東京都千代田区
神田神保町1-26・B1
TEL 03-3293-9325

ゲ屋大阪店 7月の定休日14日



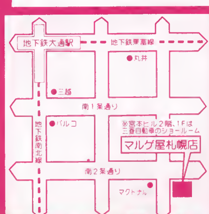
〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348

ゲ屋名古屋店 7月の定休日14日



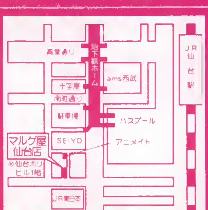
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL 052-583-2970

ゲ屋札幌店 7月の定休日14日



〒060札幌市中央区南二条西1-1
宮本ビル2F
TEL 011-233-0238

ゲ屋仙台店 7月の定休日14日



〒980仙台市青葉区中央
4-9-13仙台ホリビル1F
TEL 022-712-4787

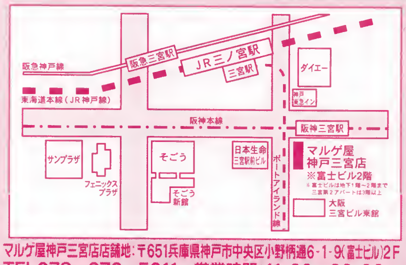
神保町店は小粒でも1石7鳥の店…担当：福田柵一郎

キミの街にも行くぞー!! マルゲ屋神戸三宮店&マルゲ屋荻窪店

開店ダブルでパワーアップ！

マルゲ屋神戸三宮店データ

●オープン…7月12日(土)吉日
●営業時間…11:00~20:00
●敷地面積…AA
●特　徴…1階が映画館
●意気込み…神保町先輩や札幌先生の名に恥じぬよう、マルゲ屋魂を見せてやるぜぇ！のう荻窪丸！



マルゲ屋神戸三宮店店舗地:〒651兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9(富士ビル)2F
TEL078-272-5011　営業時間:11:00~20:00

マルゲ屋十八番！丸ごとぎっしり!!女キャラ福袋発売

盆と正月のみの楽しみかと思われていたマルゲ屋名物バッグオブハッピー福袋が神戸三宮店と荻窪店のオープンセールに登場だ！

今度の福袋は凄いぞ、中は丸ごとギャルゲーグッズ。どこから斬っても女キャラ女キャラ女キャラですよ！

ときめきメモリアルやサクラ大戦、センチなどから構成されるハラショーな商品の数々はきっと僕らを満足させてくれることだろう。気になるお値段は…!?

▼1袋　5000円

福袋買うの初めてっつー福袋ビギナーのための入門用ギャルゲー福袋、マルゲ屋神戸三宮店かマルゲ屋荻窪店でどうですか？お客さん！

オープンセール王神戸三宮店

神戸三宮店の入っているビルの1階はなんと映画漢、いやさ映画館。シアターといって夏・7月19日といえば…そうEVAだ。

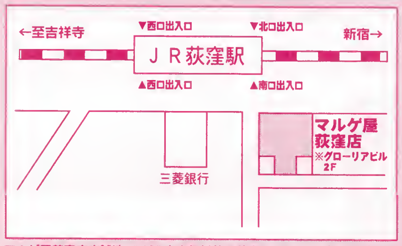
そこで神戸三宮店では、「エヴァンゲリオンセール」を開催予定！すげえぜ！

余談だが、クイズ「キース&ルーシー」美人アンドロイドルーシーのアドレスはネオ神戸である。

★　★　★

マルゲ屋東京荻窪店データ

●オープン…7月19日(土)快晴
●営業時間…11:00~20:00
●敷地面積…SSS
●特　徴…神戸の三ちゃんとは義兄弟
●意気込み…おうよ！神戸樫！まずはギャルズ福袋を売って、売って売りまくるのじゃー！



マルゲ屋荻窪店店舗地:〒167東京都杉並区荻窪5-30-12(グローリアビル)2F
TEL03-3392-8231　営業時間:11:00~21:00



▲マルゲ屋神戸三宮店




◀▲マルゲ屋東京荻窪店

ストIII大会の奇跡

マルゲ屋札幌店代表「オロ」準優勝!!

6月8日に行われた全日本ストリートファイターIIIチャンピオンシップにおいて、我らがマルゲ屋の代表選手は超カカ闘！なんと札幌店代表準優勝の快挙。

そのほかマルゲ屋の代表選手も大会でカいっぱい頑張ってくれたぞ。



▲スト3大会で喜びの授賞式より。

マルゲ屋各店の優勝・準優勝

●札幌店
・優勝　川邑幸嗣(オロ)
[全国大会準優勝&ベストキャラクター「オロ」賞W受賞]
・準優勝　高橋将夫(ユン)

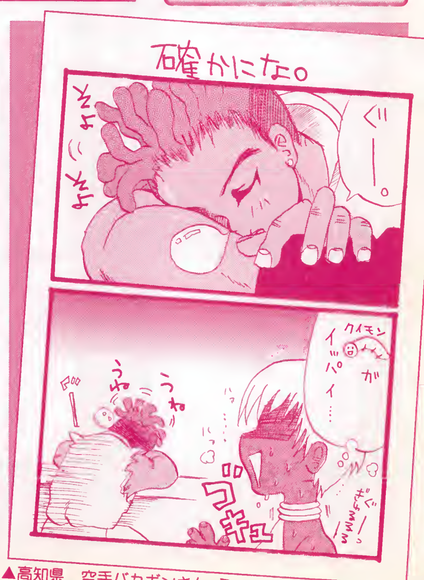
●仙台店
・優勝　田迎優樹(ユン&ヤン)
・準優勝　西沢浩司(ジョーン)

●名古屋名駅店
・優勝　村山岳史(いぶき)
・準優勝　川島寛(リュウ)

●大阪店
・優勝　清松晋一(ユン&ヤン)
・準優勝　田渕宏和(エレナ)

●池袋店
・優勝　黒木潤一(ユン&ヤン)
[全国大会ベスト8]
・準優勝　根本英知(ジョーン)

●神保町店
・優勝　照屋誠(オロ)
[全国大会ベスト16]
・準優勝　安岡秀倫(ユン&ヤン)



▲高知県　空手バカボンさん。う〜ん。

天下一ゲーマーの店

ゲ屋 瓦版

MARUGE-YA KAWARABAN

★ゲーメストプロデュースG・Model

VF3バトル甲子園 G・Model予選大会！

丸谷淳（エレンシアパイ）くん優勝！

――― キャサ夫、パイ使いに敗る ―――

丸谷君のパイがキャサ夫のカゲを一方的に追いつめ、ついに3本を奪い、決勝へと駒を進めたのである！

試合当日のPM2：00…G－Model神保町店のVF3甲子園が盛大に開始された。全試合3本先取制というなんとも本格的なルールと、司会者のスムーズな導きで試合は滞りなく進んでいく。そうそうやっぱりというか鷹嵐のエントリーはありませんでした。

緊迫する試合の間、入り口にある「ときめきメモリアル～おしえてYour heart～」&ロケテスト中のコットン2はグレイトフルに大好評稼働中でありました。（手を出す猛者は少なかった）

強豪が潰し潰されついにオープンクラス決勝戦！それは大三元ラウvsエレンシアパイという核家族内対決、しかもステージは万里の長城とロマンティックを感じさせる決勝はそうはないぜ。

余談だが、大三元ラウ氏は一回戦サラ→葵→葵、そして決勝のパイと全試合女キャラづくしでした。



▲マルゲ屋神保町店＋G－Model 無差別クラス優勝者　丸谷　淳くん



憮然とするキャサ夫。▼

★マルゲ屋神保町店＋G－Model無差別クラス優勝者 丸谷　淳くん（エレンシアパイ）からひと言

「僕キャサ夫さんと同じ地元の旭川出身なんですよ。それでVF2のときリオン使ってて、たぶん本人はおぼえていないと思うんですけど教えてもらってたりしてたんですよ。だからVF3で戦いたいなーって思ってたんで戦えて嬉しかったです。キャサ夫さんに勝ったんでそれに恥じない戦いをしたいと思います」

レディース2人のための舞台

女性クラスは選手が2人しか来なかったため、いきなり決勝戦。本人たちも面食らっていました。この時ほど男のプレイヤーは自分が男であることを悔やんだ瞬間はないだろう。

そんなこんなでウルフvsジャッキー戦が開始、結果ウルフがストレートでジャッキーを下し、新宿行きのキップを手に入れた。

負けたほうのジャッキーレディさんはお子様と一緒に参加してくれたので、もしウルフを使っていれば、子連れ狼だったろうに。



▲余裕ですねえ。ウルフ使いの彼女。



▼それではレディース決勝、おかーさんの戦いを娘が応援する（お父さんも）の図。

ニックネームの裏を取れ！

惜しくも準優勝だった「大三元ラウ」さんや「ジャッキー号」のようにストレートで強そうなネーミングの人もいれば、「ザル太郎（アオイ）」、「THEカレー王（サラ）」や、「セイバーマリオ○ット（ジャッキー）」などネーミングの由来を語り尽くすのに5時間は費やしそうな方々も多数エントリーされていました。「食い逃げラヴ（ジェフリー）」ってのもあったな。

G－Model名物ヤツメウナギモニター

「こーいう大会とかってさ、ギャラリーがいっぱいいて隙間がなくて、試合が見れないんだよねー」とお嘆きのアナタのためにG－Modelはあります。

店外のショーウィンドウに8台のモニター「神保町エイトアイズシステム」を用意しました。店内の名勝負を余すところなく映し出しますぞ！

今回のバーチャ大会でもその性能を申し分なく発揮し、店内に入れなかった人達に重宝されたのでした。

今大会の結果が我々に伝えることはキャサ夫が負けた、というよりキャサ夫を倒すことを生き甲斐とした戦士達がG－Modelに集結し、従って戦いの多くがハイレベルになっていたということだろう。これからもG－Modelでは今回のような予測不可能な試合が発生すると思われる。

晩晩G－Model

バーチャファイター大会も無事終了したG－Modelの午後8：00。男やレディー達の入力によって磨耗したボタンやレバー、フル稼働した筐体たちはしばしの休息が与えられる、おやすみ神保町、おやすみG－Model…。

ちょっとマーシャルチャンピオン（駄目）。G－Modelの営業時間は10：00～23：00までなのよ、だからまだ店を閉めるわけにはいかにゃいのー！

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

5月30日発売号掲載の『わらべ唄』が裏表紙掲載になってました。表紙はこれです。



投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、8月30日発売号締め切りは7月15日（8月15日発売号はありません）必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（10月15日発売号までに）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ(37文字以内)。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

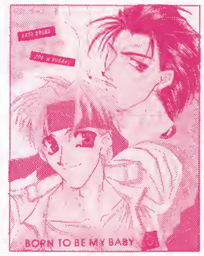
何かを愛して、自分を取り戻せ



奇人別働隊発行B5判オフ156頁表紙カラー。1200円の無記名小為替にて。「COLUMNS.氏の商業誌作品収録本です。熱い格ゲー漫画がお好きな方へ」

ガイルVSリュウ、ロレントVSガイ、さくら、春麗などのほか、ナコVSバサラ、ナギVSヨーコなど。ただ思いつくままに描かれることの多い同人誌ゲーム漫画とは一線を画す、しっかりとテーマを持った作品集。今回のお薦めの一冊。（〒583 大阪府羽曳野市高鷲5-437高鷲マンション巽508号室 佐々木一恵）

BORN TO BE MY BABY



ねこBANANA発行B5判オフ36頁表紙カラー、500円の無記名小為替＋270円切手にて。「丈×優作のイチャイチャカップリング本です。甘いっス」

ストーリーに深みがないのは残念だが、この類のマンガにそれはないほうがいいのかもしれない。H度は低く、優作を狙う黒沢と守る丈の話。（〒840 佐賀県佐賀市朝日町7-25 山田方「N・B」）

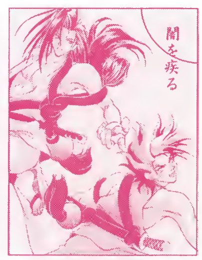
FIRE CRACKER



てなもんや発行B5判44頁オフ表紙カラー。600円分の無記名小為替＋240円切手にて。「基本はリュウ×ケン！ ほぼオールキャラ登場で楽しく読んで下さればOKです」

もう一押しリュウ×ケンのボリュームがほしい。オールキャラは足かせになってる。それとも言い訳なのか？ キャラは動いていて生きている。（〒457 愛知県名古屋市南区呼続1-17-5 生田智美）

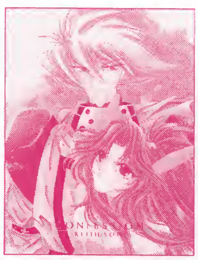
闇を疾る



めにうぶっくKK発行B5判オフ32頁。400円の無記名小為替＋240円切手にて。「今さら天サムそれも風間兄弟だけの本です」

兄弟じゃれあいショートギャグ。このページ数でコピーネタを使うのは危険。ネタ数が2倍あれば、読後感が充実したものになる。アップの使い方などはなかなか良い。（〒171 東京都豊島区長崎6-26-8 ライフピアクイーン202 河本恵美）

CONFESSION



ぽっぺんNetwork発行A5判オフ60頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋240円切手にて。「キース♡ソニアが大好きでたまんなくって作りました」

もう少し『どこかで見たような』でないエピソードを描けると、読者を引き込めるだろう。テーマは伝わってくる。（〒242 神奈川県大和市中央7-9-16 小林康子）

100年たってもたどりつけない 3



水上音楽堂発行A5判オフ40頁表紙2色。310円の無記名小為替＋190円切手で。「キム特集本です。『したたかなキム』の姿を描いてみたくて作りました」

したたかな、というものを描くにはやや弱いが、話としては独自の切り口でよい。（〒167 東京都杉並区清水1-23-10 荻荘205永島方 水上音楽堂）

THE WAY THAT YOU LOVE ME



ハッピーてふてふ団発行A5判オフ68頁表紙カラー。700円分の無記名小為替＋270円切手にて。「ロバートのバースデイ本。ロバート×ユリが好きな人へ」

ペン線が魅力不足。それを除けば、他の部分に払われた努力は見えてくる。勿体ない。（〒841-02 佐賀県三養基郡基山町大字小倉894-40 ハッピーてふてふ団）

SAKI



ナイト・ワーカーズ発行B5判36頁表紙カラー。800円の無記名小為替にて。「虹野と藤崎の女性同士のケンカを描いてみました」

絵柄、エピソードともに、メリハリが弱いが、上品で丁寧なところに魅力もある。（〒532 大阪府大阪市淀川区塚本6-8-15 五月ハイツ301 中西仁志）

桜花放神



蛇頭龍尾発行B5判オフ32頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手で。「さくら、すみれが多めのオールキャラ本、ギャグ&シリアス」

全体の構成が散漫なせいもあり、本として読みで不足になってしまっているのが残念。絵のレベルは高く、表紙で判断してOK。（〒468 愛知県名古屋市天白区御前橋町81 森麻由子）

LAKE DISTRICT



NATO発行巴晃個人誌B5判コピー20頁表紙カラー。200円の無記名小為替＋130円切手にて。「趣味のキャラががばった幻想水滸伝ギャグ本。原作も少し入ってる……」

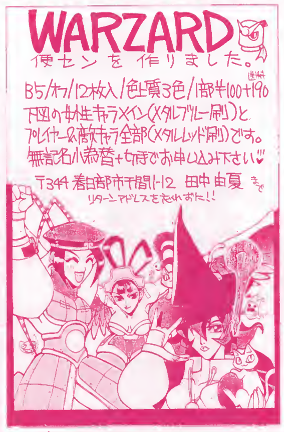
絵柄、手の入れ方、抜き方、ネタのすべてが、基になるものを知っている読者向けに作ったコピー誌として、驚くほどバランスがとれている。（〒547 大阪府大阪市平野区加美西2-5-6 高窪方 巴晃）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板

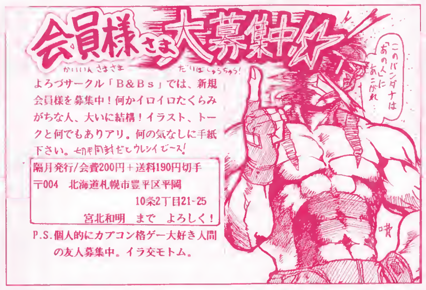


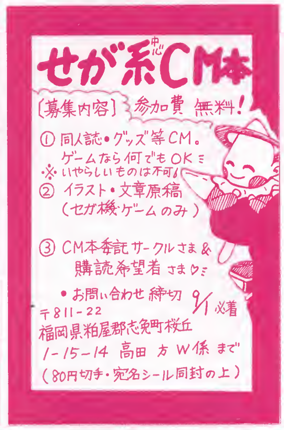




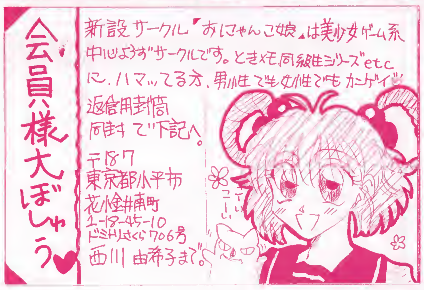














コミックマーケット52th カタログ

予約受け付け中

＜8月15日～17日の3日間、有明ビッグサイトにて開催＞



ご注文はこちら

ON-LINEショップ

☆JustNet店
http://emall.justnet.or.jp/shop/jn_gaoh/welcome.htm

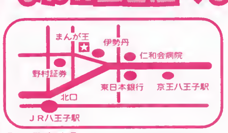
☆Nifty-serve店
GO MANGAOH

☆BIGLOBE店
J GAOH

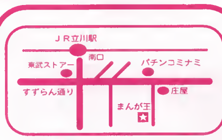
FAX情報サービス
0426-46-9414
ご注文FAX
0426-60-8160

当店では通信販売をおこなっております。
代金は**「カタログ代（1セット:1900円）+送料」**となります。
商品到着時に代金と引き替えでお渡し下さい。
カード払い（VISA・JCB・DC・VC・Master・Amex）もご利用できます。（一括払いのみ）
ご注文は「手紙の場合は八王子店（郵便番号192）まで」「FAX・ON-LINEショップの場合は左記まで」どうぞ。
（カタログは7月上旬発送予定です。）

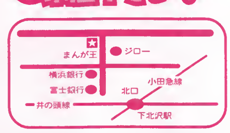
まんが王各店へもご来店下さい！



八王子市東町1-10 TEL.0426-45-9121



立川市柴崎町3-5-9 TEL.0425-25-2178



世田谷区北沢2-30-13 TEL.03-3481-8432

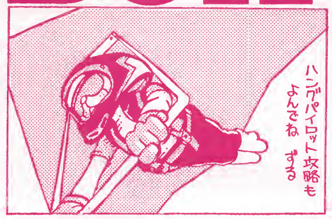
通信販売送料

	本州・四国	北海道・九州・沖縄
代金払い	800円	1000円
カード払い	500円	800円

ぼくらの基本！ **まんが王** 私たちの応用!!

キモチ先走りぎみ

DISC BOX



ずるずる

「電車でGO！」のムックの仕事で、本物の車両のデータや、鉄道模型のことをまとめていたんだけど、ふと思い返すと、ここ6年ぐらい気合の入った鉄道旅行をしていない。昔はよく仕事が終わった直後に切符を買いに行って2日間ぐらい行方不明になったっけ。地方のゲーセンにもよく行ってたし。そんな生活に戻れないかなあ…。

今号の新作情報

PS版「子育てクイズ マイエンジェル」テーマソング 少女時代



1997年6月21日発売
エアーズ
CD：AYDM-135
価格：¥971（税抜き）

ゲームセンターで人気の高かったクイズゲームがPS版で夏に発売される！そのテーマソングがこれ！サザンの原由子さんの曲を鈴木真仁さんが歌うぞ！

金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋してⅥ



1997年7月2日発売
コナミ（キングレコード）
CD：KICA-7769
価格：¥2854（税込み）

金月真美さんと丹下桜さんが主演で大好評のNACK 5で放送中のラジオドラマ「金月真美 MOONLIGHT LIPS」CD化第6弾が出来ました！今回のCDの中身は、放送されたあと反響が高かったドラマ「元祖♡赤ずきんちゃん」と「真珠の涙」が収録されている。このドラマで出演している声優さんは、金月真美さん、丹下桜さん、バカボン鬼塚さん、神谷浩史さん、岡森諦さんら豪華メンバーだ！

月刊ときめきメモリアル No.12



1997年7月2日発売
コナミ（キングレコード）
CD：KICA-7748
価格：¥2243（税込み）

ときメモファンの会報誌的CDシリーズの第12弾が発売される。今回収録されているドラマは、紐緒結奈が主演のドラマ後編。謎のハッカーとの直接対決！結奈の運命やいかに…。イメージソングは、早乙女優美と館林美晴が元気いっぱいに歌ってくれています！そして今回のCDでは、ベストソング・ベストキャラクター投票の結果を発表！そしてついに最終回のきらめき高校男子更衣室も聴き逃せない！

TOP10 5/16～5/31 ㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	ー	144	センチメンタルグラフィティ2 沢渡ほのか	NA	NACG-1002	1456円
	2	1	138	サクラ大戦 蒸気蓄音館	BM	BVCH-2601	4272円
	3	ー	124	センチメンタルグラフィティ1 杉原真奈美	NA	NACG-1001	1456円
	4	ー	120	センチメンタルグラフィティ3 綾崎若菜	NA	NACG-1003	1456円
	5	2	90	DARIUS—世代—	TA	ZTLL-8	2500円
	6	ー	72	レイフォース ～ラビング・ビート～	TA	ZTLL-11	2550円
	7	ー	51	女神異聞録ペルソナ/アルバム	FS	FSCA-10003	3398円
	8	3	43	月刊ときめきメモリアル No.10	KR	KICA-7746	2136円
	8	ー	43	スーパーロボット大戦ボーカルコレクション	FS	FSCA-10004	2548円
	10	ー	36	悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲	KR	KICA-7760	2136円
ビデオ BEST10	1	ー	175	ストリートファイターⅢ	SS	GV-36	4800円
	2	1	92	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SS	GV-35	4800円
	3	ー	78	X-MEN VSストリートファイター	SS	GV-31	5800円
	3	2	78	ストリートファイターEX	SS	GV-34	4800円
	5	3	65	機動戦艦ナデシコ Vol.1	KR	KIVA-9321	3700円
	6	ー	48	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	7	ー	41	バトルガレッガ	SS	GV-27	5800円
	8	ー	37	機動戦艦ナデシコ 先行編	KR	KICA-283	1980円
	9	6	33	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	PC	PCVP-12071	4660円
	10	10	30	レイストーム	PC	PCVP-12031	3800円

PC：ポニーキャニオン KR：キングレコード VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社 TE：東芝EMI RE：メディアレモラス TA：タイトー
CR：コロムビアレコード BM：BMG NA：NECアベニュー

CD&ビデオトップ10

CD編

お！ついに「サクラ大戦」敗れる！それに代わってトップに立ったのは「センチメンタルグラフィティ2 沢渡ほのか」！でもその差は6ポイント！次号も守れるか！

4位までの差がかなり近いものになっているのも見もの。かなりの激戦が予想される。

ビデオ編

新作ビデオ「ストⅢ」がトップを奪取！

意外にがんばっている「X-MEN vs～」は「ストEX」を抑えて3位。キャラ数勝ちってところ？いやいや…。

まだまだ強い「バトルガレッガ」。「Ⅱ」のうわさは…ない？でもほしいタイトルだ！

今号のオススメタイトル



「G-ダライアス」の登場で古き良き時代を知るシューターが涙を流しながらプレイをされている?と思う（私もその1人?）が、この前ふと編集者の机の上に「ダライアス」のCDがあったので聴いたら…ハマった！

とくにアレンジの2曲目「Cosmic Air Way」に！もう超～カッコイイって感じ！聴き直すのもまたいい！（1992年、ポニーキャニオンより発売）



今年もそんな時期なのかなと思うのが「KOF」シリーズ。いよいよ今年版?が登場する。

一年振りということもあるので、少しウデが鈍っている人もいるのでは！

そういう人はやっぱりこれ「KOF'96」の攻略ビデオを参考にしなきゃね！

これで予習復習をして、発売直後から全開で対戦へ！「KOF'95」でもいいって?（新キャラはどうする?）

欲しいモノいっぱい！

PS版ゲームソフト「火星物語」テーマソング「Wing」

NOW PRINTING

1997年7月21日発売
エアーズ
CD：AYDM-138
価格：¥971（税抜き）

広井王子が「サクラ大戦」に続く作品「火星物語」(12月発売予定）を出すのだが、このソフトのテーマソングがソフトよりも先に発売される。歌うのは横山智佐さんだ！

鉄拳3 アーケードサウンドトラック001EX



1997年7月18日発売
ワンダースピリッツ
CD：WSCAX-10001
価格：¥2854（税込み）

あの鉄拳3のサウンドトラックアルバムが早くも登場。アーケードのサウンドをじっくり聞きたいファンにはまさに朗報だ！担当は「リッジレーサー」のSanodg（佐野電磁）氏等。そして今回のアルバムはCDエキストラ仕様になっており、オープニングデモなどの貴重なムービーデータが収録されている！さらに特典として特製プレミアムカードが付いてくるぞ。

エーベルージュ伝説 VOL.5 ～トリフェルズ魔法学園物語～ 異世界のバレンタインの巻



1997年6月21日発売
キングレコード
CD：KICA-10005
価格：¥2854（税込み）

昨年の9月より文化放送系列で放送されているラジオドラマ「トリフェルズ魔法学園物語」の第5弾となるドラマCDが発売された。今回のCDは、その放送で流れた第16話から第20話までの4話分を収録。イメージソングは、ノイシュ役の今井由香さんが歌っています。さらにボーナストラックとして、それぞれの役を演じた声優さんからの一言も収録！初回版は、ピクチャーCDとなっている！

声優グランプリCD ベスト・ヴォーカル・コレクション



1997年6月21日発売
エアーズ
CD：AYCM-575
価格：¥2136（税抜き）

あの「声優グランプリ」で歌っている人気アーティストたちの歌声をドーン！と1枚のCDに集めた豪華なタイトルが発売された！このCDに収録されている声優さんは、横山智佐さん、金月真美さん、久川綾さん、三石琴乃さん、折笠愛さん、中川亜紀子さん、大野まりなさん、笠原弘子さん、千葉千恵巳さん、影山ヒロノブさんだ！全部で10曲収録のCD、とってもお買得な1枚だ！

おハガキ&イラスト待ってま〜す

宛先
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLOVE FOR YOU」係まで
採用された方にはサイン入りテレカをプレゼント！

スタジオの窓から♪



ゲストの内藤寛さんと仲良くお食事。PSソフト「ランナバウト」も絶好調に発売中！マミも出てるから探してみてネ。

金曜の夜、あなたに逢いたい

小森まなみの素敵にLove for You

ゲーメストプリゼンツ



小森まなみ PROFILE
10月16日生まれ
血液型B型　東京都渋谷区出身
趣味：月光浴、クッキング、イラストを描くこと、ヒューマンウォッチング
■声優活動
「フォトジェニック」(SS、PS版)
「ドキドキプリティリーグ」(PS版)
「海腹川背・旬」(PS版)
「キューブバトラー」(SS版)

マミのお便り郵便箱

ちーす！ラジオ番組、毎週楽しく聴いています。で、ですね、お願いがあるんですけど聴いていただけますか？それはこのラジオ番組のテーマソングのCD化です。ぜひお願いします。いいお返事待ってまっせ。それでは。

(三重県　サキさん)

サキさん、いつも応援ありがとう！CD化の話だけど、みんなからの要望がすっごく多かったので、私の担当レコード会社さんも動き出してくださいました！わーい♡今がんばって作ってるので、10月頃リリースできると思いまーす。

小森さんこんにちは。初めてお葉書を書きます。

この番組はゲーメストプリゼンツということで、ゲームの特集も今後あると思うのですが、ここで僕からひとつ提案があります。ゲーム関連のコーナーがあったら、ゲーメスト編集部の人を呼んでコメントをしてもらったり、トークしてみてはどうでしょう？もし本当に誰か呼ぶことになったら、編集部の田渕健康(通称ぶちけん)を希望します。ところで小森さんには、あだなのようなものはあるのですか？あったら教えてください。

(千葉県　夜中は三本足の動物君)

わぁ、ステキな提案どうもありがとう！やぎたんとぶちけんさんのトークが実現したら楽しいだろうなァ。あ、それから、私はみんなから「マミちゃん」「マミ姉」「こもりん」「まみち」などと呼ばれています。君もお好きな呼び方で呼んでみてねー！

番組オープニング・テーマ
LoveForYou
〜あなたを知りたい〜
作詞：小森まなみ
作曲・編曲：池間史規
コーラス：A・S-R(高橋直純)

ちっちゃな元気　ポケットにつめこんで
青いシグナル　駆け出した手を振って
空の五線紙　描くメロディたち
新しい風　ほら　背中を押すの
めぐりあえたあの日から　湧き上がる優しい力
マイクの向こうに今夜　あなたが待ってるから…

声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
壊れかけてた夢と　ときめきほら　あふれてくるよ
声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
心の扉　あけて　素敵にLoveForYou.

やっほぅ♡元気にゲームしてる?!ラジオ聴いてる?!ラブフォーも3ヶ月たって、お便りもぐーんと増えて、みんなと仲良く収録してるよーん。

この3ヶ月、スタジオ内で変わったことと言えば、

①ポットの中味が熱い紅茶から冷たい麦茶になった。
②おもしろいコーナーが増えて、番組がテンポアップした。
③担当の二田っちの笑顔&口数が増えた!!(笑)
④猿渡さんとケダマッチが来てくれなくなった。(大泣)

…とまあ、いろいろありますが(笑)、深夜の30分のために、たーくさんの人たちが、アイデアとユーモアと愛を持ちよってワイワイやってるのでーす。ウフ♡

さてさて、こんな私が初めてゲームのお仕事を演ったのは、パソコンとPCエンジン用ソフト『3×3EYES〜三只眼變成』でスージンという孤高の少女戦士の役。

いただいた台本は、アドベンチャーゲームで、全てをしゃべる(!)というとんでもない作品だったので、なんと電話帳2冊分。ふつう30分のTVアニメの厚さが1センチ弱なので、その凄さが分かるでしょう?!左手で持ってると、すぐしびれてしまうから、アフレコ中は声優さんそれぞれが台本をほぐして、演った分ずつマイクの下に積んでいくという作業をしてたの。だからスタジオはいたるところに雪(?)の山が出来上がってました。

もちろん本番は真剣勝負。感激屋のマミは、パイ役の林原さんの演技に感動してポヨヨーンとしてるうちに自分の出番を忘れたり…とおバカもいっぱいしちゃったけど、身内が死んで泣くというシーンで、本当に悲しくてオイオイ泣いてしまったら「それじゃダメだ！」と叱られたのが一番の思い出。「本人が泣いたら感情が伝わらないだろ！」という監督さんの言葉に、ラジオとは180度違う演技の世界を知らされたのデス。あれがなかったら声優としてのマミは今ごろいなかったかも知れないもんなァ。

「人の歴史に言葉あり！」でしたー。

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間
(東京) 文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
(大阪) 朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
(名古屋) 東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
(博多) 九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
(札幌) STVラジオ　毎週日曜23：30〜24：00
(仙台) 東北放送・TBC　毎週金曜23：00〜23：30
※(山形) 山形放送　毎週木曜23：00〜23：30
(福井) 福井放送　毎週火曜23：00〜23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

ゲーマー最終形態 ARCADER Z

第2話 アーケーダーZ

「カツオ漁船に猿を十万匹乗せろ！」の巻
（ちゅうか道具の購入とその用途の巻）

担当：マウント二田
協力：長谷川杉夫（TMファクトリー）
金子智紹（Game Center Disco）

こないだ気付いたこと。希代の雄（オス）アニメ『勇者王ガオガイガー』に登場する勝利の鍵って、すこぶるアーケーダーの道具に近い。ドライバーだとかハンマーだとかプライヤーだとか。そのうちハンダごても登場するんじゃないかしらん。「バビロニアン・ハンダゴテ〜ッ！」とか言って。これじゃドラえもんだっつのーう！

プラモデルを作るためにニッパーやカッターが不可欠なように、アーケーダーを続ける以上、あるていどの道具を揃える必要がある。

コントロールボックスと基板を買って、ただ遊ぶだけ、という時代はもう卒業だぞう！道具を揃えて積極的にアーケーダー環境を構築していこう！

これが勝利の鍵だ！

＜必ず持っておきたいモノ＞

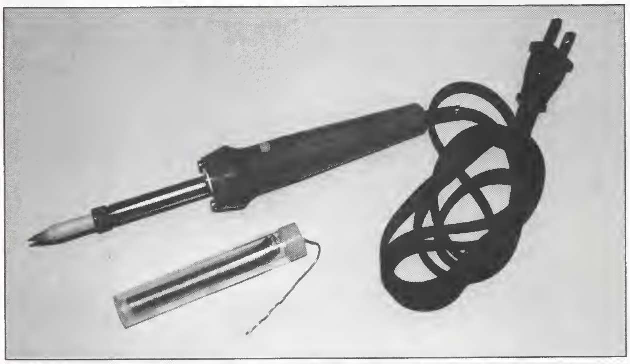
ここに紹介するのはアーケーダーZ戦士として絶対持っておきたい道具だ。すぐさまゲッチュウしよう。

■ハンダごて

選ぶ時の注意点…熱容量は20〜30wくらい。できれば何段階か切り替えられる「可変式」がベター。購入する際には、こて先の形状を用途に合わせて選ぶこと。テフロン加工が施されていると良さげ。

推奨メーカー…グット、白光（ハッコウ）

価格…安いのは900円くらいから。可変式は2500円くらいから。

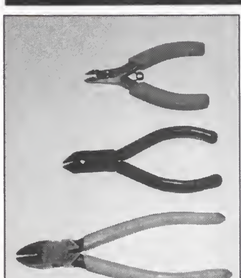


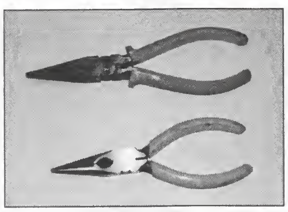
■ハンダ

選ぶ際の注意点…太さは1ミリくらいのもの。ヤニ入りのものがお薦め。なぜかっつうと、くっつきやすいからさ。

推奨メーカー…特になし。　価格…安ければ安いだけ良い。

■ペンチ＆ニッパー

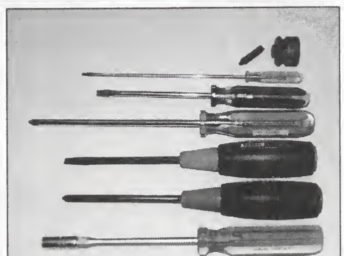


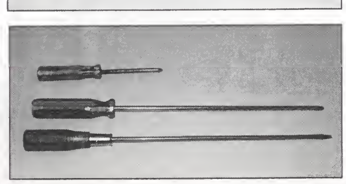


配線作業に使う。ラジオペンチのように細かい作業に使うものや、厚めの鉄板も切断できる大型のものまで、用途に合わせて揃える。

選ぶ際の注意点…上にも書いたが、用途に合ったものを選ぶこと。ラジオペンチは大きなものを切断するのには向いていないし、逆もまたしかり。「TOP」のENI-0100というのがバネもついて、大きすぎないので使いやすい。おすすめだ。 価格…1000円〜2000円くらい

■ドライバー各種





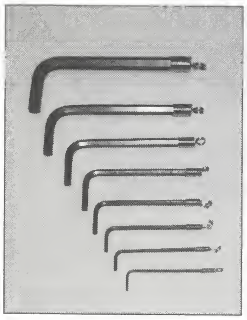
プラス、マイナス、ボックスドライバーなど色々あるが、主に使うことになるのは「プラスドライバー」。筐体のメンテナンスには欠かせないぞ。

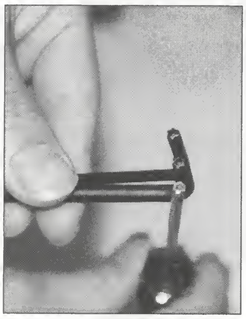
選ぶ際の注意点…セット売りのでもいいが、できればバラ売りのものがお薦め。若干高価だけど。

推奨メーカー…VESSEL（ベッセル）

■六角レンチ

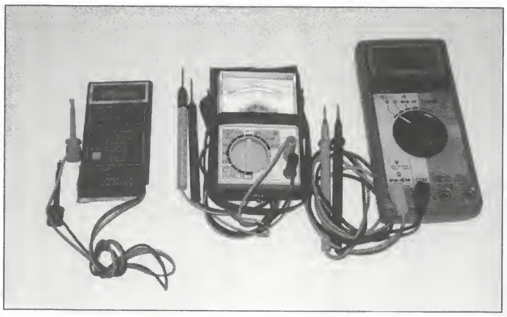
特殊な形のナットを回すためのもの。星形のものもある。主に筐体メンテナンスに使用する。





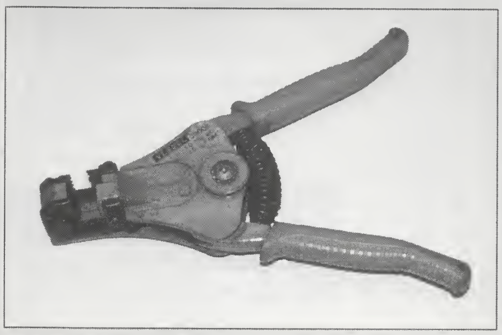
■テスター

電圧を測定したり、ちゃんと電気が通っているかをチェックをするためのもの。
選ぶ際の注意…アナログタイプ、デジタルタイプとあるが、どちらでも可。
価格…1000円くらいから。安いものでオーケー。



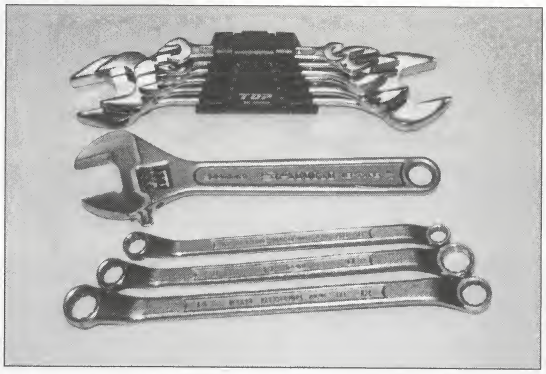
■ワイヤーストリッパー

コードの皮剥き器。大量のコードをさばくときには重宝する。始めのうちは慣れる意味でもこれは使わないで、ニッパーなどで剥くようにしよう。
選ぶ際のアドバイス…参考までに、リバース金子さんは「VESSEL」の3000Bを愛用している。ハーネスのコードでは、1.6ミリくらいのものを使用する。
推奨メーカー…VESSEL（ベッセル）



■スパナ&プライヤー

ナットを回すのに使う。主に筐体メンテナンス用。プライヤーはナットの形状に合わせて、自在にはさみ具合を変えられる。スパナは強力な握力によって、きつくしまったナットでも回すことができる。
選ぶ際の注意点…耐久度と精度が優れているもの。インチ表示されているものは避けたほうがいい（基板関係ではほとんどがＪＩＳ（ミリ）規格なので）。なお、モンキースパナは様々な大きさに対応できるが精度の点で劣る。とはいえ、あって損ではない。
推奨メーカー…ＴＯＰ（トップ）、スナップオン





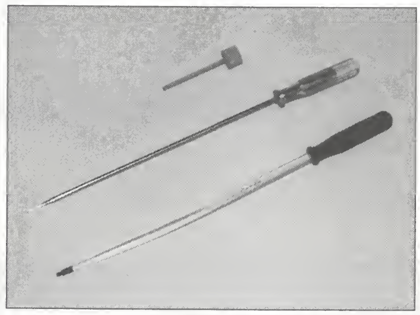
■電工ペンチ

コードとコネクターを圧着するためのもの。
推奨メーカー…特に無し
価格…2000円以下



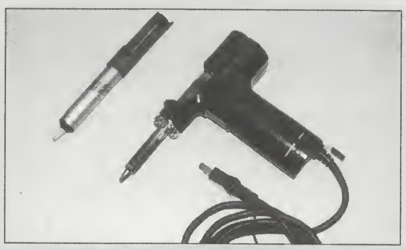
■調整棒

電圧調整用。感電防止処理がなされていて、高電圧部分の調整には欠かせない。
推奨メーカー…特に無し
価格…200〜300円



■ハンダリムーバー

平たくいえば、ハンダ吸い取り器。余分なハンダを熱して吸い取ってしまうのだ。細かい基板上の作業には不可欠ですな。

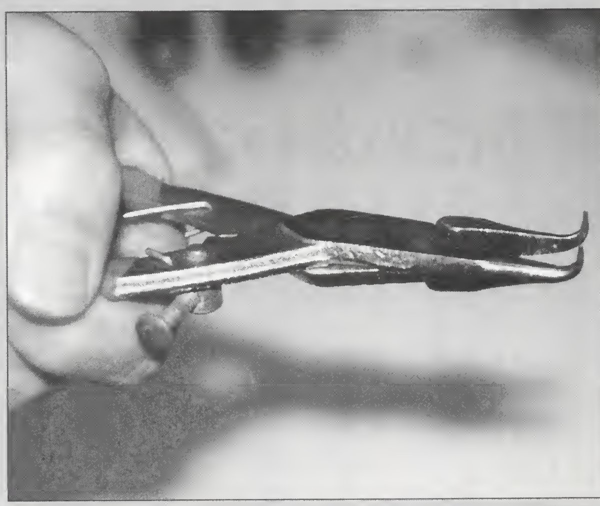


そのうち揃えたいモノ

あったら便利だけど、すぐに必要になるものでもない。それがコイツらです。いざ必要！ってシチュエーションが到来したら買うように。

■リングプライヤー

リングを広げるための、にぎると開く、一風変わった道具。レバー部品のメンテナンスには欠かせない。
選ぶ際のアドバイス…リバース金子さんが使用しているのは「FUTABA TOOL MFG.」から発売されている『ENGINEER』PZ-10（SNAP RING PLIER）というもの。先っちょの矢端が変更できるタイプで、4つのサイズに対応している優れもの！
推奨メーカー…FUTABA TOOL MFG.
価格…3000円以下



以上、ここに紹介したのがまずは持っていて欲しい道具たちだ。

詳しい使い方はこの次するが、はっきりいって道具は「使えてナンボ」である。間違った使い方をして、本来の能力を発揮できないのも困るが、こうすればもっと便利に使えるかもしれない、と思ったなら、自分なりに改良してみるくらいの気合いが欲しい。創意工夫すれば、もっと工作が楽しくなるかもよ。

で、購入方法だ

一部のマニアックな道具を除き、ほとんどがダイクマのような大きめの日用雑貨の店で普通に売っているものばかり。地方の人も問題なく購入できるはずだ。ただ、リングプライヤーみたいな専門的な道具はもしかしたら売ってないかも。

東京近郊の人なら秋葉原か東急ハンズが無難。だけど、それ以外の人もあきらめずにガッツで探してみて欲しい。

次回予告



道具を買ったあ、さあやるでー！ ちゅうまえにちょっと待ったあ。道具には一つ一つ、ちゃんとした使用法があるのだ。それを守ってこそ、真のチカラが発揮されるんですよ。安全のためにもぜひ読んでちょうだいね。

次回「道具は正しく使いましょう」の巻は多分7／30売号に掲載。ヨロシク哀愁！

連載第二回

今回のお題▶ヴァンパイアセイヴァー

温泉ゲーマーへの道

ぬるま湯攻略

ガードキャンセル!? いやいや、何よりもそれよりも、一番最初に大事なことを教えます。攻めましょう

担当:小田原大五郎

本当にぬるいぬるま湯攻略ヴァンパイアセイヴァー入門

ストIIと違うの?

オレはかつてストII時代に対戦格闘ゲーマーとして少しはならしたクチだ。このところ受験やなんやにうつつを抜かしていて、ゲームと少し遠ざかっていた。ようやくヒマになってきたところなので、ウワサのヴァンパイアシリーズの続編とやらをやってみようではないか。

ふとそう思い立ち、さっそくふところに50円玉をいっぱいにしてゲーセンへ向かうことにする。オレは常に実戦で鍛えるのをモットーとする。まずはどんな感じか?

お、やってるやってる。日曜日だけに、集まってきた奴らがむらがっている。どれどれ。

「Kさん、久しぶりですね。セイヴァーやるんすか」

知り合いのNが声をかけてきた。ひとどおりセイヴァーの遊び方についての話を聞く。チェーンコンボにガードキャンセルか。一応話には聞いているが…。面白そうではあるが、通常技が何だかよくわからん。しかも、テンポが早すぎて、みんなちゃんと見切って動いているのか?いい加減に跳び回ってるだけじゃないのか?

N…「通常技は慣れるっきゃないっすね。でも、使ってけば自然に覚えますよ。それに、このゲームはまず流れるような動きができるようになるのが必要っすね」

とりあえずやってみるか。

対戦地獄変

とりあえず勝ち抜いてる奴に乱入することにする。

WIN20とか表示されているが、何事も勉強だ。強い者に教えを請う態度は、男として恥じるべきことではない。

相手は猫。オレの使うキャラはレイレイだ。トップシークレットが好きだったオレとしては、旋風舞が気に入った。

あの猫は個人的にどこがいいのかとも思うが、人の趣味にケチをつけてもしかたがないので、気にしないことにする。

結果はどうにも惨殺ショーだった。ムカついたので、人に譲りつつも乱入しまくることにする。だが、一回のダウンを奪えることもなく、オレの持ち金はどんどん消えていった。



端に追いこんだまま逃がしてくれない。あの猫の声が、猫使いには妙なる美声に聞こえるらしい。

「ドカ!ビシビシバスッ、ヘイヘイヘイヘイ テッキトー ドウデェイ」

「これ以上入っても意味はないから、やめたほうがいいよ」

Nに忠告されたが、何事も勉強だ…と思って無理やり乱入していったが、徐々にオレにも不安が忍びよってきた。

「このままではいくらやっても進歩しないのでは…」

奴(猫使い)は結局、71連勝の後、サスカッチに負けて去っていった。そのうち20勝ばかりを献上したオレがぼう然とたたずむなか、Nと二人の男が近づいてきた。

N…「こいつオレの知り合いで、結構いろんなキャラを使う奴でして、何でも聞いてみるといいかと思うっす」

オレは、Nの忠告に従い、初めて知り合うYって奴にこのゲームの奥義を教えてもらうことになった。オレにもプライドがあるが、勝つために人の話を聞いておくのは、オレのポリシーに反しない。

同じレベルの人と練習すべし

Y…「まず、うまい人といきなりやっちゃダメ。ヴァンパイアセイヴァーは、うますぎる人といきなりまともに勝負しちゃ、うまくなれないよ」

なぜだ!?何事もうまい人と闘いまくって覚えるんじゃないのか?

Y…「それは、自分の闘い方のスタイル、つまり攻めのスタイルが確立できてから。いかに攻めるかが大事なゲームなのに、うまい人とやると何もさせてもらえないから全然進歩しない」

じゃあどうすれば…?



20連勝もしていたら、ちょっと危機を感じたほうがいい。

Y…「とりあえず、うまい人のプレイなどを参考にしつつ、CPU専用台で自分のキャラを動かす練習をすること。また、対戦台をよく見て、あまりうまくなさそうな人と闘ってみる。そうすれば、思った通りの攻めが試せる機会が増えるからいい。

うまい人でも、知り合いで少し手を抜いてくれる人なら、まだ練習になると思う」

多少プライドが納得しないところもあるが、より早くうまくなれるというなら…。そんなに攻めるほうが大事なのか?

Y…「ヴァンパイアシリーズは、うまくなればなるほど攻撃力が上がり、逆転性も増えるゲーム。まず攻めの形を考えたほうが楽しいし、実戦的といえる」

オレはどうもディフェンスタイプで守りから入る人間らしい。ガイル、ナッシュあたりを使っていたせいだろうか。まあいい。攻めるとするか。とりあえず、何を使って攻めるのが基本なんだろう?

Y…「それはズバリ、チェーンコンボと言えるだろう」

守るよりチェーンコンボで攻めろ

Y…「チェーンコンボは、全キャラで相手に与える大きなダメージ源になる。多彩な攻めの組み立てがあるが、結局いかにチェーンを入れるかが一番大きなポイントだろう」

実際に、どんなチェーンを使っていけばいいんだ?

Y…「下段の屈小Ⓚから始まって、中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大ⓀなどのＡ段くらいのチェーンが基本。間合いにもよるけど、最低でも3段、できれば4段の減りの大きいチェーンをいきなり覚えたほうがいいと思う」

さすがにオレでも、チェーンコンボはタイミングよくボタンを押さなければいけないくらいは知っている。レイレイだったら、屈小Ⓚ→屈中Ⓟ→屈中Ⓚ→屈大Ⓟか。4段目が意外につながらないな。

Y…「2段だったら連打で出るけど、4段だと結局タイミングがよくないと…」

お、そろそろ出るようになってきたぞ。もう大丈夫だ。だけど、このチェーンはいつ決めるわけ?

Y…「キャラによって違うけど、基本は攻撃をガードさせたあと。例えば、ジャンプ攻撃から着地チェーンコンボ。これが一番わかりやすいのかな?」

よし、ひと通りわかったところで勝負だ。

オレは、さっきの猫に比べてだいぶ動きが悪そうな、カエル君（オルバス）に乱入してみることにした。

結構イイ線いったのだが、結局負けた。相手もそれほど使いこなしているように見えないのだが、何となくかみ合わないうちに終わって判定負け。う〜ん。

一応、天雷破とかいう技は教えてもらって何回か当て、暗器砲も投げて、ドラも打ってみたのだが…。

Y…「一応チェーンはやってみたようだけど、攻めをつなげるという考え方が足りないね」

攻めをつなげる!?

しつこく攻めなきゃ永久に勝てない

Y…「跳びこんで、チェーンコンボをガードされたら、どうしてる?」

まずは手がたくバックダッシュして、暗器砲を投げてみるのが多かったが…。

Y…「それも一つの選択だけど、そこで攻めがいったん途切れてしまう。セイヴァーは、いったん攻撃の態勢に入ったら、できるだけラッシュを継続して、固める状態を続ける考え方が必要なんだ」

どうしてもある程度攻めたあとは、間合いをはかって相手の出方をうかがってしまうが、どうもそれはいけないらしい。では、チェーンコンボを途中でやめて、立ち中Ⓟで少しプレッシャーでもかけてみるか。

Y…「まだまだそんなものじゃ攻めてるうちに入らないね。チェーンをやめて、バックジャンプして離れたと見せかけて、再び空中ダッシュで戻ってくるのを連発するぐらいでないと。

ジャンプが早いキャラなら、再び跳びこんだり、何回か垂直ジャンプしてみたりする。それにダッシュや空中ダッシュを混ぜて距離をつめながら常にプレッシャーをかけていく。

この攻めのつなげかたは、各キャラ違うけれど、つなげて固め倒していくという考え方が大事なんだと思う」

なるほど。そう言われてみれば、あの猫の攻撃は永遠に続くかと思えたな。

Y…「フェリシアは跳びこみからチェーンが入るわかりやすいキャラ。でも、ガードされたらキャンセルキャットスパイク（毬）を使ってどんどん端に追いつめてきたはず。間合が近いときは、斜めでは跳びこしてしまうから、垂直ジャンプ攻撃をよく使っていたよね」

なるほど。しかしレイレイでも、そこまでしつこい攻めができるのか?何を使っていけばいいのだろう。

Y…「さっき言った空中ダッシュ連発のほか、ノーマルジャンプ、消える地上ダッシュなんかも使える。また、旋風舞はトリッキーに攻めながら、切り離して攻めにいけるのでうまく使いたいね。ほかに、真上への暗器砲や、スペシャルドラなんかも出してから攻めていける。まずは空中ダッシュとジャンプでひたすら攻め続けること。その動きが何となくできてから、旋風舞その他を組みこんでいきたいね」

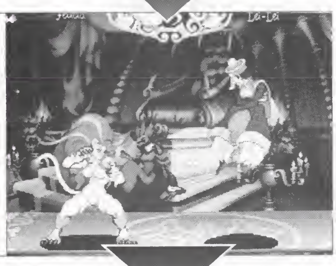
イマイチ「攻めろ!」と言われてもピンと来なかったオレだが、ようやく**「攻め続ける・固め続ける」**とはどういうことなのか、わかった気がしてきた。

そうなのか。これがセイヴァーなんだ。常に途切れることなく攻め続ける美学。動きで人を圧倒するテクニック。わかった気がする。


よっしゃ～攻めたぜ。


何でそこでバックダッシュするわけ!?

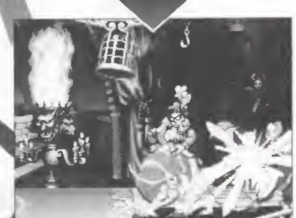

まず跳びこんだら…、


バックジャンプすると見せかけて…、


再び前ダッシュ。攻めがつながるぞ。

固めを維持する猫（フェリシア）の場合


まずジャンプ攻撃をガードさせ、主導権を握る（キャラによってはダッシュ・空中ダッシュ攻撃）。


チェーンコンボを決めるか、通常技でカツカツ押してみる。


キャンセルキャットスパイク（移動必殺技各種）で、固めつつ攻めを維持するのも大事。


端に追い込んだり、近かったら垂直ジャンプ攻撃を使ってもいい。これも攻めの継続の一手段。


ダッシュ攻撃で奇襲をかける。ダッシュから投げるのも有効な攻めの一手段。

当コーナーへのご意見、ご感想をお待ちしております。あて先はこちらまで！

〒101 東京都千代田区神田神保町1の26
新声社 ゲーメスト編集部「ぬるま湯」係

Y…「しかし、その攻めに対してガードキャンセルがあるわけだ」

ガーン。そういえばそんなものもあったな。

Y…「でも、まずチェーンができてからの話だね。ある程度流れるような攻めができるようだと、やっぱりペースを握りあうために、瞬間的に深い読み合いが発生してくる」

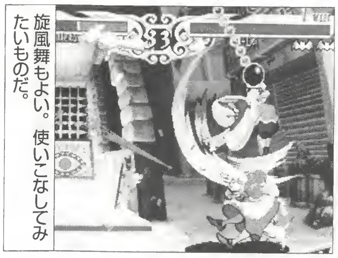
そこはやはり対戦ゲームなのか。心理戦もあるということで、少し安心した。要するに、攻めの腕を磨いてから勝負せよということか。

守りから入りたいという人には、対空必殺技の強いデミトリとかモリガンとかから始めてもいいらしい。まあ、オレのレイレイには小首をかしげる仕草と旋風舞、そしてⓀ3つ同時押しカラーがあるからいいけど。

ついついディフェンスから考えてしまうオレとしては、とまどうところも多かった。だが、言われてから人の攻め方をマネしてみると、不思議と攻められるようになった。守りだけ考えていたときがウソのようだ。

心の底で逃げ腰になっていたオレだが、Yの助言により、少し成長。レイレイと共に人生を生きていくための希望の光が見えてきた。

希望があるのはいいことだ。



旋風舞もよい。使いこなしてみたいものだ。

ヴァンパイアセイヴァーで遊ぶための基本指針

1：攻め方を覚えよう

1）チェーンコンボを覚えよう
2）CPU戦で練習
3）腕の差が少ない人と練習
4）攻めることをいつも考える
5）攻め方を手に覚えさせよう
ひたすら反復練習あるのみ

2：攻めを継続するには

1）相手を常に断続的にガードさせることを考える
2）せっかく攻めているのに、自分から離れて様子を見たりしない
3）ジャンプ・ダッシュ・空中ダッシュ・移動必殺技を駆使してはりつこう
ここにキャラの持ち味が出る

「SLIDE 15」パズルII

出題：APAPA

〔例〕

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

→

1	2	3	
5	6	7	4
9	10	11	8
13	14	15	12

コ	ビ	ラ	ム
ゼ	ツ	ウ	ス
モ	テ	ケ	ス
ト	ス	ン	

以前に予告した『SLIDE15』の続編なのだ。今度はゲーム名の知識は関係なし。でも頭に入ってる単語のほうが、人間は認識しやすかったりするんだな。

解き方

4×4で16マスのフィールドに、文字の書かれた15コのコマが置いてある。15コということは、1コ分の空間があるので、それを使ってコマを移動することができる。

コマの上に書かれた15コの文字は、現時点ではばらばらだが、コマを適正な位置に配置すると、ゲーム名群中のゲーム名がいくつか現れる。

文字列は、上から下もしくは左から右にのみ読み、使わない文字があってもよい。

基本的には一つのコマを動かすのを一手と数えるが、例のような動かし方も、一手と数える。

さてそこで、今回は手数を指定させてもらう。6手だ。この手数だけ動かして、なるべく多くのゲーム名が同時に現れるようにしてほしい。そこで、今回答えてもらうのは、『ゲーム名群中に出てこなかったゲーム名すべて』とする。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、7月15日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部『SLIDE15II』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、他山之石を心に刻んだ5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や、問題のアイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当選落選には関係ないのだ、念のため。では、根性で解くのだっ!!

〔ゲーム名群〕

- コントラ
- コラムス
- テッケン
- ゼビウス
- ラビット
- モトス

当選者発表

前回の『数塗4』パズルは正答率98%。正解者難易度アンケートはVH5%、H9%、N9%、E48%、VE29%と、ベリーイージー寄りイージーという結果でした。

最下段の3が4カ所ほど5に化けていたので、ちょっと引っ掛かってしまった人もいると思う。原稿のミスでした。申し訳ない。

アタリ社のマークを知っている人にとっては、解かずとも、数字を睨むだけで答えが出てしまうような問題でした。

当選者

PN TYM君（東京都）
PN 原修平君（埼玉県）
PN もりつ君（愛知県）
PN 伊藤麻里子さん（愛知県）
PN RURAさん（広島県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

更迭天和君、「夢幻抱影」は「むげんほうよう」なんだけど「むげんほうえい」でもいいのだ。ちろる-I君、M改とは「むーちゃんのデザインを改造して、もっと人気者にしちゃえ計画」のコトですぞ。大野和幸君、失礼というほどのことはないけどハガキの表と裏を理解してる？ 猫田690さん、猫フェチですか、僕も嫌いじゃないけどフェチまではいかぬな。桐生悠樹さん、アタリの広告ページで気づいたのは、ほめられこそすれ怒られることなどないぞ。かきのたね君、猫だってゴキ捕まえるじゃ～ん。武術師さすけさん、アタリのマーク違ってるじょ。Mr.マリンブルー君、このコーナーのパズルには、既存のパズルを原型にしてあるものも多く有りますので、その点に注意しての投稿をお願いします。ってなわけで今回はこれまでっ。それではまた次回のパズルコーナーで会うべしっ！

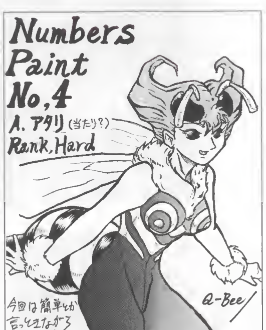
今月の残念賞



PN 山本佳織さん（石川県）㊣
ふむ、やはりカプコンのキャラデザは優れていると言えよう。



PN FOX君（東京都）㊣
ハズレてませんぞ。しかし、こいつぁ確かに変な奴じゃなぁ。



PN 清島白狗君（愛知県）㊣
難しかった？ ロゴを知っていないと、難しく感じるかも。



PN 水谷竜一君（群馬県）㊣
これが正解パターン。アタリ社のロゴマークでありました。



PN 北原386君（北海道）㊣
今回のM改。初夏の爽やかな風の似合いそうなむーちゃんですな。

ドリフト走行でラインをキープ!!
フェラーリF-40で走る!!
初級・NIGHT編

SCUD RACE

長く大きなカーブが存在するこのコースの攻略のカギは、早くマシンを横にできるかだぞ！

担当：ずるずる㊤

初級・NIGHTコース フェラーリF-40でタイムアタック!!

今回は、フェラーリF-40で初級NIGHTコースを攻めてみようと思う。

コースを熟知するため、タイムアタックで走るぞー！

スタートから第1コーナーへ

タイムアタックモードということは、ライバルカーがいないので、ライン取りの集中練習ができること。もしレースモードでやったなら、走りが安定しないし、ストレスも溜まるしよくない！



スタートしたら左へ寄る。1つ目のカーブは右だ！

スタートはローリングスタートなので、4速全開でOK。タイムアタックなら、少し左へ寄るがレースだと逆に右に寄らないと…。

インを突いて大右カーブへ進入！

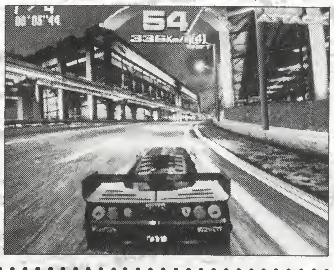
左寄りいっぱいから1つ目の右カーブに進入するのもいいが（ライン弧が大きくなり、スピードが落ちにくい）これだと2つ目の大右カーブの進入の合わせがつらくなる！



少し上りながら1つ目の右カーブへ。先がわかりにくい！

ミドルから入ると早めにアウトへふくらむことができる。弧は小さくなるが、早く外へ出られることで、次の大右カーブの進入の合わせがしやすくなるのだ。

安全のためにそういう走り方にするのだが、大きく曲がるときよりもハンドルを切る量が増すため、そのタイミングを誤るとインに入れず、余分にアウトへふくらんでしまう。そうなると…壁にぶつかってクラッシュー！



できるだけ弧を大きくしつつインをビシッと抜ける！

仮にそれを抑えられたとしても、さらにハンドルを切り込むことになり、スピードが落ちる原因になる。



早めにアウト側へふくらむ。これで大右カーブの進入が楽に！

いつも安全にクリアするために、常に「早めに切り込む」ことでカーブの抜けを楽にしてあげられるように！そして大右カーブへ！

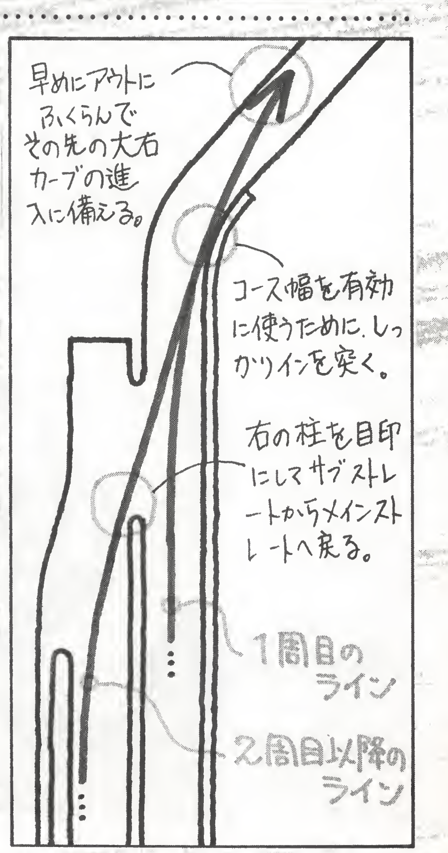
ドリフト中の向きが重要！

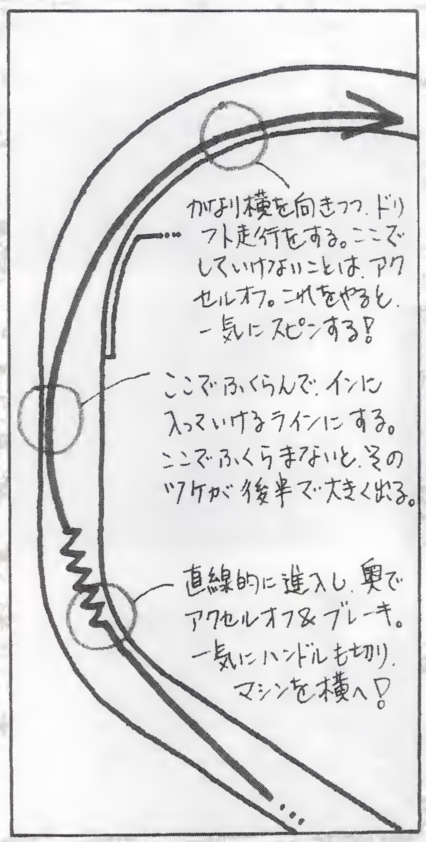
次の右カーブは大きく長い。ここをグリップ走行で走り抜けることも可能なのだが、ドリフトさせて走るとより高いスピードで走り抜けられる。となればドリフト走行しかないよね！

そこで問題になってくるのがドリフトへの入り方だ。

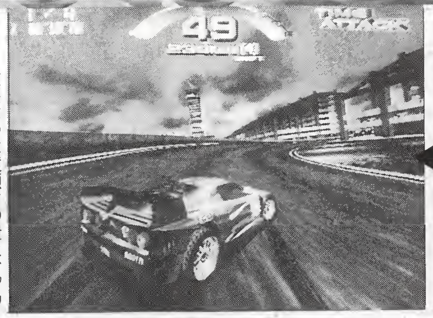
これだけ大きいカーブだと、どこで始めればいいのかわか







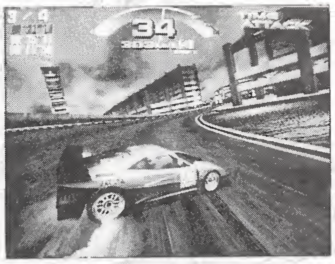
重要なのは横傾きの量と、アウトにふくらむこと。
りにくい。
いろいろなポイントでそれを試してみたのだが、少し突





っ込んでいくラインが安定していて速いようなので、そのラインで走ってみてほしい。

その走り方は、図を見てもらうとよくわかると思うが、まずカーブの入り口のインに



ドリフト中はコントロールが難しい。アクセルオフは禁物！

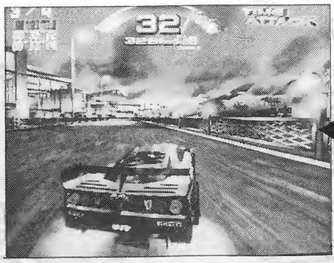
向かって突っ込み、そのインを突いた直後あたりでアクセルオフとブレーキ、そして右へ一気に切り込む作業を行う。これによりマシンがギュー

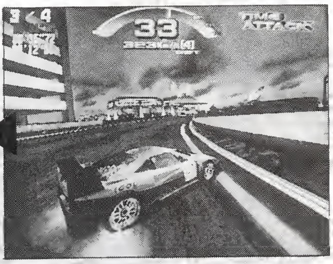


これは向きすぎ!

ンーとかなり斜めになる！ハンドルを切ったままで（アクセルオフ）、アウトまでふくらんでいったらアクセルを踏み込み、カウンターを当ててインを通りつつドリフトしていく。

出口になったらハンドルを戻し、直進状態にする。





インをキープして来れればあとは戻すのみ。粘りすぎるな！

さらに速くなるとドリフトで切り返す！

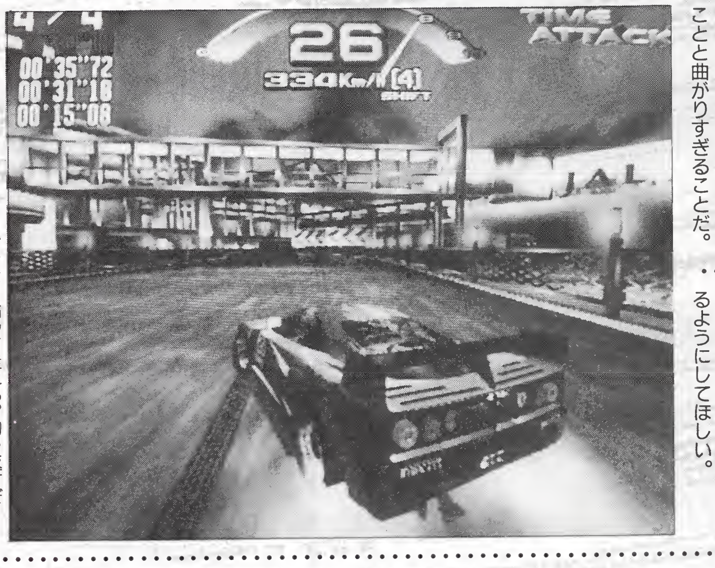
大右カーブを320㎞/h以上で脱出できるようになると、かなり奥まで、ドリフト走行をすることになる。

そこで怖いのが、ふくらむことと曲がりすぎることだ。

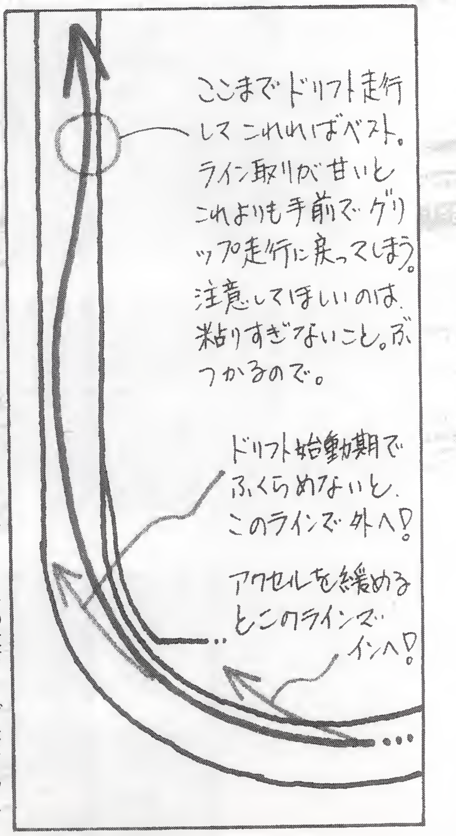
ふくらむ原因は、アクセルを早く踏み込む、マシンの傾きが少ないことが多い。

曲がりすぎる原因は、カウンターを当てるのが少なかったり、遅かったりするためだ。

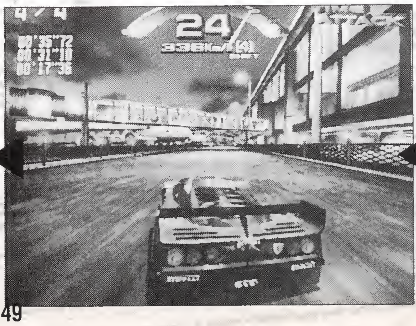
でもそのほとんどは、ドリフト始動期に原因があるので、落ちついてドリフト走行に入るようにしてほしい。

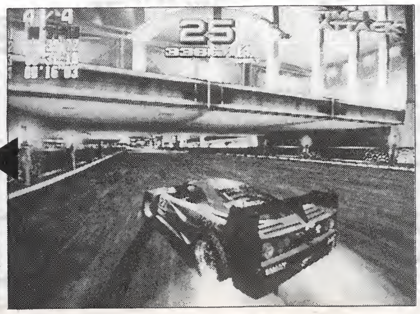


ポジションがいいとドリフトでかなり粘って走れる。切り返すぞ！



その大右カーブをドリフト走行で抜けると、すぐ（ちょっとストレートがあるけど）右へ曲がる。ここの部分、速く走れるようになるとドリフ





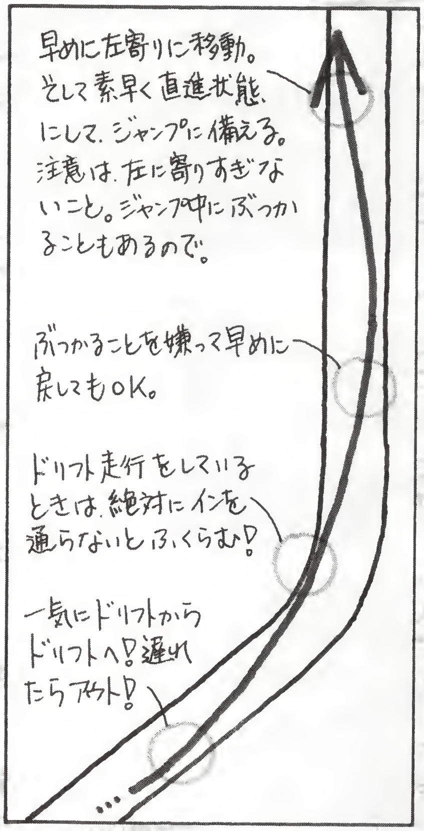

右へのドリフト走行から一気に切り返し、左へのドリフトへ！

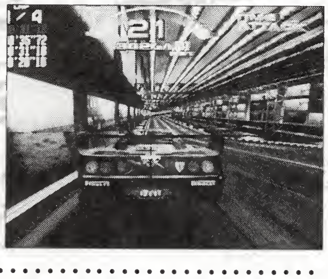
ト走行部分が増え、すぐ右へ切り込むことになる。ならー気に右に曲がってしまえば…。するとなんとドリフト走行のまま切り返せるのです！

ジャンプは慎重に！

ぶつからないようにコントロールし、ストレートへ。ここではできるだけ左へ寄り、最終コーナーの進入を準備する。が、その途中にジャンプがある！

この前に完璧に直進状態にし、真っすぐ飛べるようにしておく。できないと…。




いっぱいまで左に寄ると、空中でバランスを崩すと当たるぞ！

最終コーナー 早めにドリフト走行へ！

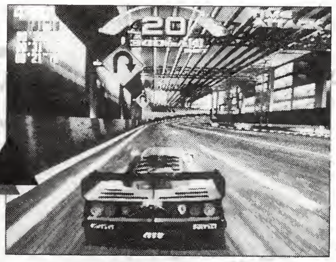
このコース、最後のカーブへ！ここも大きく長い右カーブとなっている。となればここもドリフト走行となる！

だが走り方が少し違ってくる。それはカーブの出口のコースの形状、幅が広くなるためだ！

これによりどういった違いが出てくるかというと、出口付近のライン弧を大きくできるので意図的にアウトへふくらむことができるのだ。

これに合わせて前半、ドリフト始動期も変わり、突っ込まずに早い時期から斜めにして走るようになる。

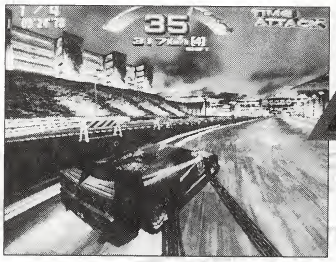
この違いにより、ライン取りも変わるので、その違いを図で確認してほしい。



早めに切り込んで…



ドリフトして加速!!


前のカーブのときよりも気は楽だが、弧を大きくしようとするとき、壁がライバルとなる！

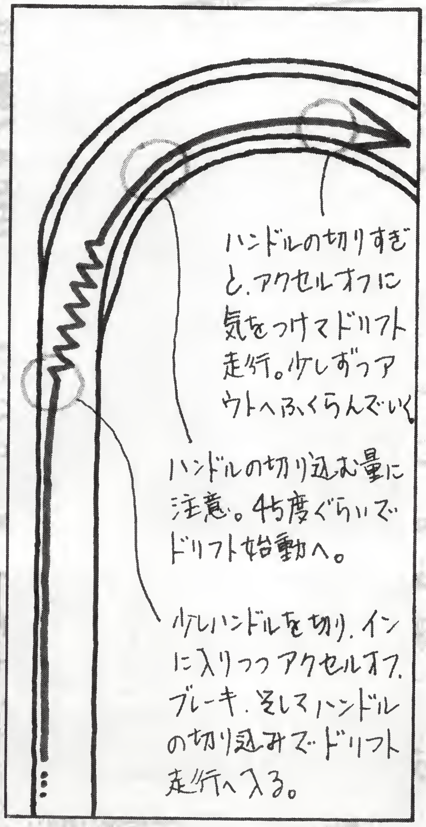
変わる点は、弧が大きくなることで起こる進入角度の緩さ。突っ込んで無理に（短い時間で）向きを変えなくてもスペースがあるのでアウトから進入、インキープのラインでの走行が可能になるのだ。

ドリフト途中での微調整は危険！



ただ長い間ドリフト状態になるので、ここも早くアクセルを踏み込まないように注意しておかないといけない。

あとは出口のアウト側の壁に気をつけること。早くふくらむとまだコースが狭かったりするので注意してほしい。



最終コーナーを抜けてから

マシンを斜めにしたままメインストレートの左にあるサブストレートの一番左側までふくらんでいく！

その途中、合流付近でちょっとした段差と障害物があるが、これは無視してそのままふくらんでいく（段差通過時、少し不安定なる―）。

サブストレートの左端まで使って加速させてやる。

少しずつカウンターを当てて直進状態にしていき、チェックポイントを目指す！

あまり粘りすぎると…クラッシュする！



2周目以降のストレートエンド

サブストレートを突っ走り、チェックポイントへ！　最終コーナーのドリフト走行が成功すると、スピードはここで330km／hを超える。さらに加速していく！



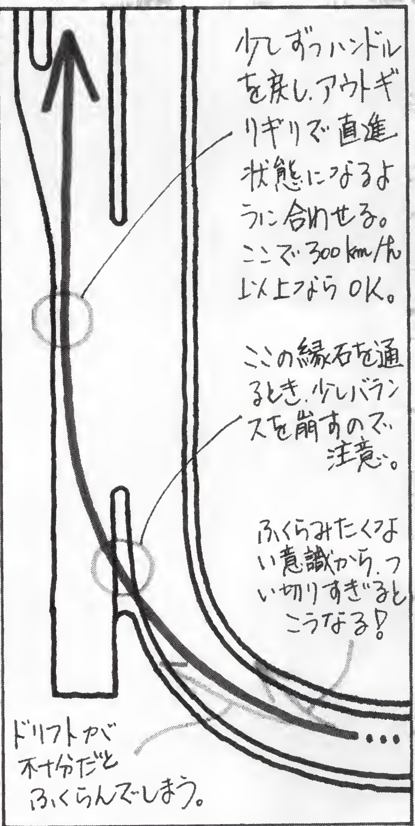
ここで問題になるのは、サブストレートから戻りと一つ目の右カーブへの入り方だ。まずは戻り方。340km／h以上でここへ来る。するとその戻るところが狭く感じ、反応が遅れがちになるので、目印として右にある柱をよく見て走るといいだろう。それを目印に、そこ



トップスピードでこの1つ目の左カーブへ！インを必ず突け！から一つ目の右カーブのインへ真っすぐ突っ込んでいく！　このとき350km／h以上へ一でもインが通れないと…。

まずは基本をF-40から学ぼう！

ドリフトの始動はF-GTRの方が反応がいいが、ドリフト時間が長くなる。難しいのはそこでのコントロール。反応は鈍いが、いろいろドリフト走行を勉強できるF-40で走り、コースに慣れておくといざF-GTRで走る際、テクニックが即使えてミスをカバーすることができるぞ！（最初は遅いけどね！）



ドリフト走行が上手にいくとチェックポイントで330km／hへ！

MISSION 1 要所チェック＆シークレット探し！

MAXIMUM FORCE™

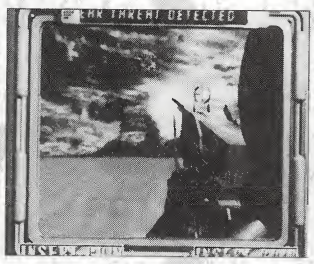
テロリスト撃滅はどこへやら…。ひたすら「物」をぶっ壊してシークレット探しなのだ！

担当：ずるずる



MISSION 1
シークレット探しは島に上陸してからだ！

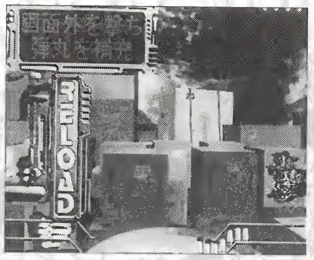




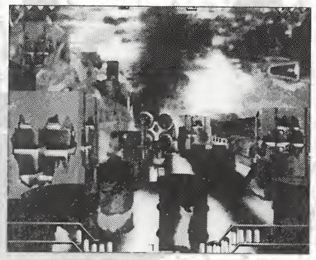
それではミッション1、スタートしてみましょう！とにかく撃つっスよ〜!!

船上で銃撃戦!!

前半は船上での銃撃戦！生きてこの仕事を終了したければ、出てくるテロリストたちは全員撃滅しないとね！それには暗記が重要！でも稼ぎも…。どうする？



船上での展開は、荷物の裏から現れる敵をいち早く撃つこと。丸暗記でこれに対応するのがいいが、多少反応が遅れても確実に狙えればOK。そんな中で注視するのは民間人と強化武器だ！

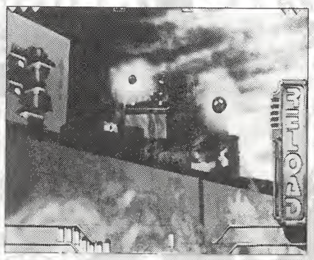


右上にショットガン！これで当たる範囲が大きくなるぞ！

荷物の裏から出現する敵のほかには、目前にいきなり現れていきなり殴りにくる敵にとくに注意したい。

これは、反応してすぐに撃てるわけではないので、完全丸暗記が必要。

そのほかには、次にあるような兵器だ！撃ちもらすな！



ミサイルが！こんな攻撃もあることを忘れるな！

敵の現れるところは何も荷物の影からだけではない。

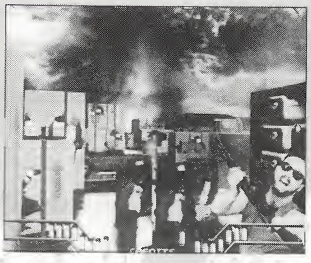
荷物の上に立っているヤツなどもいるが、次の写真にあるような「穴」の中から現れるものもいる！



穴の中から敵が！手前の中から出現することを覚えておこう。

手前に敵！奥には民間人！間違えて撃つな！

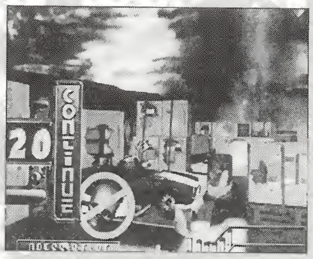
船上を少しずつ進みつつ敵を撃滅していくと、前方に赤いオープンカーが見えてくる。



赤いオープンカーが見えたら目前の敵の出現に注意だ！

このとき目前に敵が、右、左と立ち上がってくるぞ！

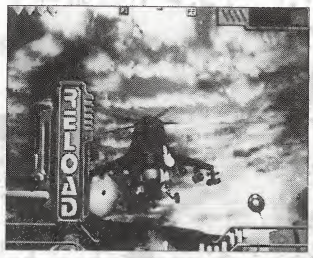
赤いオープンカーに近づいてきたら、その左から民間人が敵に押し出されてくる！



うわっと、民間人を撃っちまった。こういうのに注意したい。

これを覚えていないとつい反応して撃ってしまうぞ！

少し進んだところでまたフタの開くところへ。開いた！と思いそこを狙っていると、いきなり右目前に敵が出現！



このヘリ、硬い！とにかく撃ち込むが、ミサイルにも注意！

これを倒すと上からヘリ！

このヘリ、耐久力があるので、とにかく撃ち込む！もちろん弾切れに注意しつつだ。

それにヘリから撃ち出されるミサイルにも注意！

けっこう撃ってくるので撃ちもらしがないようにしよう。

このヘリを撃ち落とすと視界は船上からその外へ。

そこには小型の船が！

その前をジェットスキーで移動する敵が通るぞ！



ジェットスキーで横から敵が戻ってくる！撃ってくるぞ！

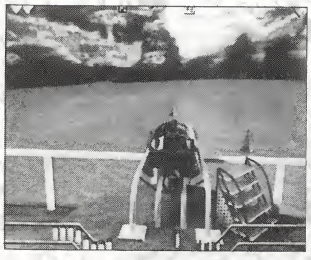
小型の船の中に民間人がいることに注意しつつ撃滅したら視界は再び船上へ。

荷物の影から出てくる敵のほかに、ここでも目前から立ち上がる敵もいる！要注意！



うわっ！2人してなぐりかかってくる！一度に2人は…。

荷物も撃ちつつ稼いだら目前に水中移動マシンが見えてくる。するとパネルが出てきて、ここまでの評価が表示される。何ヒットできたかな？

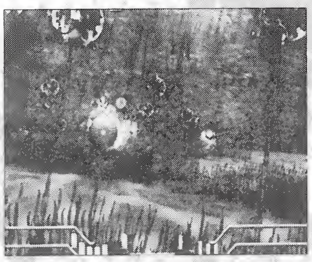


正面の乗り物に乗って海中へ。その前に前半の評価が出る。

海中から島へ上陸!!

中盤は、海中に潜ったところからスタートする。

海中で待ち受けるのはまず機雷だ！これを残さず撃つ。すると正面からミサイルがくる！もちろんこれも一掃！はずすとダメージになるぞ。

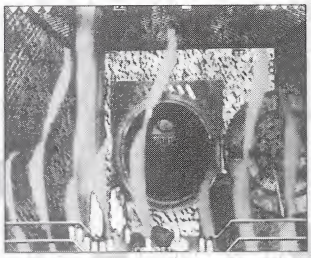


正面からどんどんミサイルが！1発も逃すな！

ミサイルを撃ち落としながら進んでいくと、入り口が見えてくる。

その入り口は島に通じるもので、そこから敵基地の進入を試みるのだ！

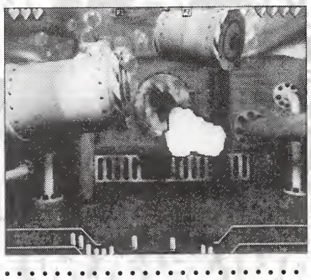
ここは反撃はないので、中までは少し休めるところだ。



ミサイルを撃ち終えて進むと入り口が見えてくる。上陸へ！

入っていきなり機雷が上から降ってくる！一つずつ確実に狙い、破壊していこう。

向きを変えてまた機雷。終わると上へ昇る。

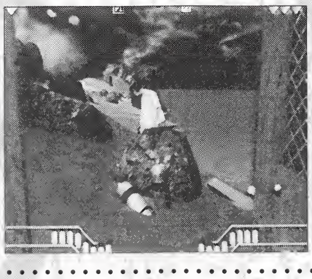


上から機雷が！このあともう一度この展開があるぞ！

水の中から出るとすぐ敵の攻撃を受けるので、右を向いたらすぐ撃てるようにする。

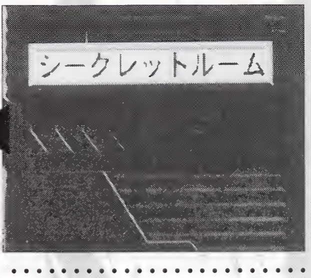
地上に出るためにエレベーターに乗るのだが、そのエレベーターの中に2人、敵がいることを忘れないこと！

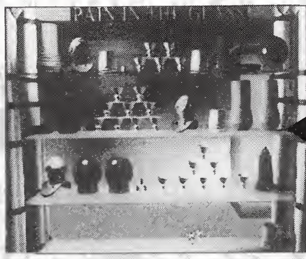
扉が開くと…民間人が！



エレベーターから出るといきなり民間人が！撃つな！

その下にあるボンベを全部撃つと（左に向きを変えたあとのも！）このゲームの目的の「シークレットルーム」に入れる。さ〜て腕が鳴るぜ！





1つ目の「シークレットルーム」休んでもマジにやってもよし！

再び地上に戻るといきなり敵の攻撃が始まる！最初は正面の岩の影から出てくるぞ！

それを撃ちつつ上のタンクっぽいのを撃っていくと…

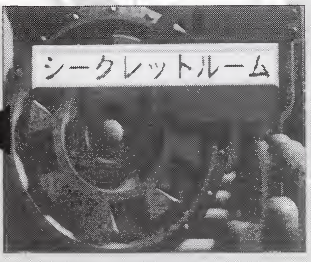


起伏があるので敵の出現場所を覚えにくいところ。

すぐまた「シークレットルーム」に入れるのだ。

これをマジにやるか、休息の場にするかは君次第。私の場合、こっちがメインといってもいいだろう。

今度は…顔を撃つらしい…。





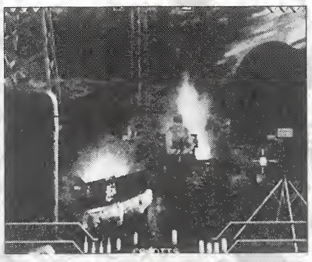
2つ目の「シークレットルーム」上から降る「顔」を撃つらしい。

島に上陸してからも敵の激しい反撃を受ける。

荷物やドラム缶、建物の中や影から出現する！

もちろん目前にも！

常に撃っているって感じ！



地上戦も大詰め！壊せるところを壊しつつ、敵も一掃だ！

テントのような建物の中に入ると頑丈そうな扉が見えてくる。この開閉装置を壊すと中盤の評価が表示される。

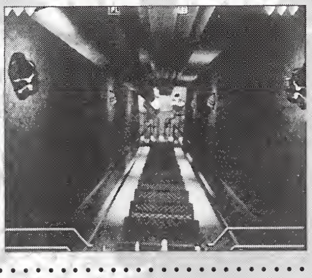


扉のロック（右）を撃ち壊すと中盤が終了する。

敵基地に進入し、撃滅せよ!!

いよいよ敵基地に進入！これからが本番といえるぞ。

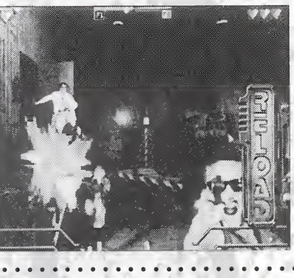
階段を降りていくとその先に敵が2人！これを倒したあとに、もう2人が出現する！忘れるな！



階段を降りていくと正面で2人が待っている！

階段を降りきると倉庫らしき空間に出る。

そこにもいっぱい荷物が！いっぱい撃って稼ぐが、もちろんその影から敵も！民間人にも注意だ！



左に民間人、げっ！右目前に敵が！ここ、暗記あるのみ！

この空間では、物の影から出現する今までのパターンに加えて、移動している乗り物に乗って現れる敵も多い。

それもけっこう近いところから出現する。また移動する荷物も多いので、死角になることが多い。細心の注意を！

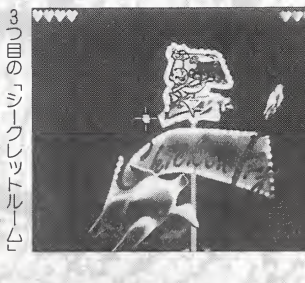


下に女性が！その左上に消火器が！これら全部を壊すと…。

おっと、下に民間人が！

ところで今までいくつか消火器があったと思うけど、それを全部壊していくと…。





3つ目の「シークレットルーム」チキンを撃つ！アメリカっぽい。

また「シークレットルーム」に入れる。今度は…チキン！

再び戻り、次に出現する敵を撃滅しつつ先へ進む。

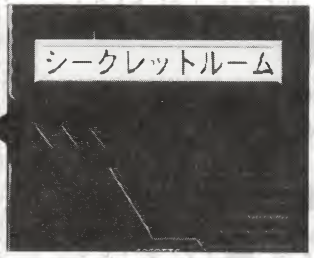
すると左右に大型のミサイルが置かれている空間に出る。

そのミサイルを速攻で（かなり短時間に！）壊すと…。



大型のミサイルが見えたらすぐ撃つべし！まだ右にもあるぞ！

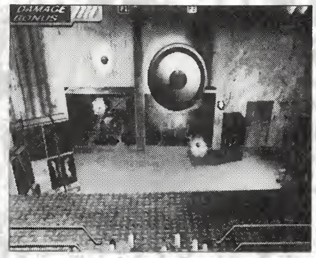
今度の「シークレットルーム」は、塗り絵だ！銃で星形に撃ち込んでいけばいいのだが、これがまた難しいのだ！





4つ目の「シークレットルーム」今度は塗りつぶすらしい。

戻って少し進むと正面下のシャッターが2枚開く！そこにはミサイルランチャーが！となればミサイルの雨が！バンバン飛んでくるミサイルを1発も撃ちもらさないように！これが終わると上へ！上から敵が撃ってくるぞ！



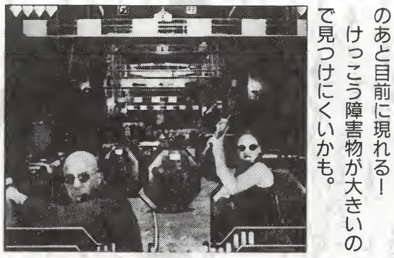
2台のミサイルランチャーから発射される！よ～く見て撃て！

荷物がやや少なめなところを進んでいく。ここでは正面だけでなく、荷物の上や、上の階から撃ってくることも忘れないこと。

1度反撃が終わり、シャッターが開くと、一斉に撃ってくるので注意！

正面の物影からが最初でそのあと目前に現れる！

けっこう障害物が大きいので見つけにくいかも。



うわっ！目前に敵が！集中攻撃のあとなので、忘れやすいぞ！

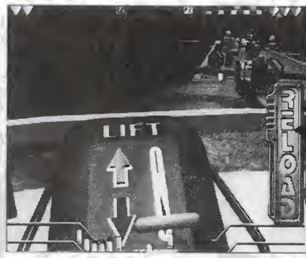
少し暗いが、よく目をこらして進み、敵を撃滅していくと、正面に赤いヘリが見えてくる。君はこれでここから脱出することになる。

大詰めといったところだが、決して気を抜けない。

ほぼ基地全部を破壊されたにもかかわらず、まだテロリストたちの反撃が続くのだ。

ヘリの直前にて民間人が出現する！要注意！





ここまで来ればあとはオートでストーリーが進む！

ヘリに近づいたらもう大丈夫！

ヘリののっているリフトのレバーが動き、脱出へ。あとはオートで進む！



ヘリのローターが回り、上昇！

視点が上になると青空が見える！

「無事任務完了」

脱出が成功したところで後半の評価が表示される。

さて君はいくつシークレットルームに入れたかな。

次回はミッション2だ！

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第70回

文・4コマ／佐竹雅昭

いつもの場所でいつもの休日というのも悪くないが、いざ退屈しのぎとなると骨が折れるもの。たまには見知らぬ街を冒険してみてはどうだろう?



東京地下街

日曜日になると私は街に出る。

リラックスした気分で心を躍らせながら街に出る。

行き先は決めていない。

パッと頭の中にヒラめいた所に足を運ぶようにする。

新宿、池袋、渋谷などの大規模な街に出ることも多いが、たまには名前もわからない街にある公園のベンチでボーッと日曜日を過ごすこともある。

都会の喧噪の中で疲れ切った心と体を休めるには最適のシチュエーションだ。

ジェリー藤尾の「遠くへ行きたい」でも口ずさみながら、ボー然と何も考えずに歩けばきっと見つかるに違いない。

私は日曜日が来たので朝一番に起きて家を出た。

(よし!今日はどこかの静かな公園でも見つけよう)

家の近辺はほとんど歩き回ったので、地下鉄に乗った。

(まぁ、行き当たりバッタリの駅で降りればいいか)

私は朝が早かったので、つい眠ってしまった。

「大手町〜!大手町〜!!」

ガバッ!!

突然私は起き、急いで電車を降りた。

(大手町?!どうして私はこんな人の大勢いる駅で降りてしまったんだ?まぁ、いいか。これも運命なら)

改札を出ると殺風景な通路しか目に入らなかった。

大手町は東京駅と隣接していて、オフィスも多く、地下道にはもちろん緑もない。

日曜日なので通路を歩いている人は少ない。

(寝ぼけていたんだな。こうなったら開き直って東京駅まで行って、東京駅を極めてやるぞ!)

私は強い意志のもと、東京駅の地下街を歩き回った。

(で、でかい!予想以上の広さだ。ここにはきっと何か掘り出し物があるに違いない)

約3時間ほど歩いただろうか。私の足は棒のようになり、かなり疲労がたまってきた。

結局東京駅の地下街には、お土産屋、百貨店、レストラン、洋服屋ぐらいしかなかった。特に目立ったのは薬屋が多かったことぐらいだろう。

大手町から東京駅にかけての地下街。

とりあえずは制覇した。

しかし、緑が見たかった。

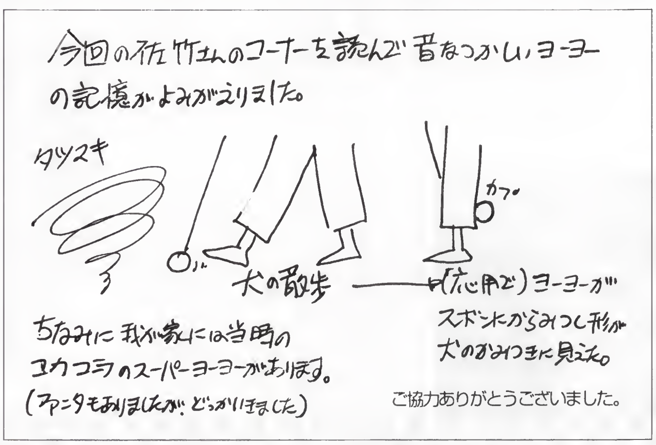
そんなときだった。

園芸ショップではヒメココヤシ280円と書かれていた。

私は3つほど手に取って店員に言った。

「小さな幸せ、3つください」

心の中で私は"えへっ"と笑っていた。



ご協力ありがとうございました。

(大阪府 P.N.ローラースルーゴーゴー)

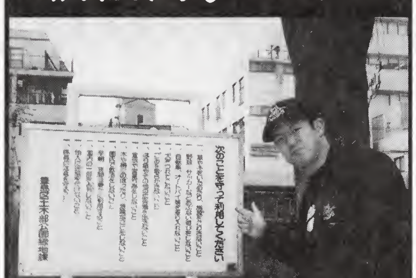
ポエム

「とうがらし」

辛い
汗
熱い
ファイヤー
水を飲む
さらにヒリヒリ

by さたやん

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 空手家 大阪府出身
身長185cm 体重100kg A型
日夜続く厳しいトレーニングの合間にカードゲームに励んでいる。ちゃくちゃくとデュエルの世界に仲間を引き込む日々

お便り募集中!!

㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。
宛先は新声社㊝係。

最近の悩みのタネは某ガガガの視聴率。あんな数字で終わらせる作品じゃないはずだ…。とりあえず「四の五の言わずにみんなみろっ!!」

PRESENT

超正統派シューティングここに見参!!

以前本誌で攻略していた正統派シューティング「紫炎龍」が、早くもサターンに登場だ。

このゲームはボンバー＋ショットの装備で進む、縦スクロールのシューティングゲームとなっている。自機の装備はバルカン・レーザー・ミサイルの3種類で、それぞれ赤・青・黄色のアイテムを取ることで自機のショットをチェンジすることができるぞ。

ボンバーも各ショットに対応して3種類あるので、それぞれの特徴を生かしてうまく使っていこう。

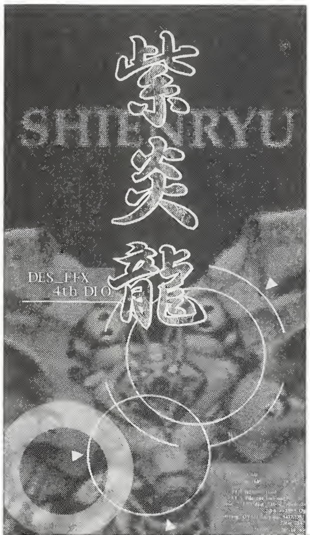
バルカン時のボンバーは自機からレーザーを放射するタイプで、比較的緊急回避性能が高い。

レーザー時のボンバーは後方からの援護機から発射される極太のレーザー。

ミサイル時のボンバーはオーソドックスな自機を中心に爆炎が広がるタイプだ。破壊力は最も大きいようだ。

ちなみに、このゲームにおけるボンバーは使った瞬間に無敵になるタイプではないので、「ピンチになったらボンバー」では遅い場合が多い。避けられないとおもったら迷わずボンバー、これ重要。





さて、ステージ紹介…ってこのままだと攻略になってしまうので紹介はここまで。

このサターン版「紫炎龍」、これには実はすごいオマケがついている。『本物当たるぜキャンペーン』と銘うたれたこのキャンペーン、パッケージに同梱されたアンケートハガキで応募するとなんと本物の「紫炎龍」が10名に当たるのだ。ここでいう『本物』というのはアーケード基板「紫炎龍」のこと。ST-V基板も込みであたるので心配しなくていいぞ。

それだけでなく、オリジナルサウンドトラックCDが1000名に当たっちゃうんだから太っ腹だよね。

さあ、みんな今すぐサターン版「紫炎龍」を買ってポストへ走れ!!

CD

「ねえ、ルパァンあたし次はこのCDが欲しいのぉ」自分で買いなさい!!

「やっぱ山田康雄でなきゃなぁ…」などと思いつつも、つい観ちゃうんだよね『ルパン三世』てさ。

そんなルパンの新作『ルパン三世 ワルサーP38』が、今から約1カ月後の8月1日に日本テレビ系列で放映が予定されているのを知っているかな。

それに先駆け、7月2日にマキシシングル「THEME FROM LUPIN Ⅲ '97」(税込み1500円)が発売されるぞ。

このCDには、なんと新録音の『ルパン三世』オープニングテーマ新バージョンや、前述した新作のエンディングテーマ「瞳を忘れないで」(歌・篠原恵美)、次元・五ヱ門などのイメージ曲全7曲が収録されている。銭形のとっつぁんのテーマもあったりするので、どのファンの人も満足すること間違いなしだ。

ちなみに、新作でヒロインを演じている篠原恵美さんは、洋画の吹き替えもこなす実力派。最近では『セーラームーン』の木野まこと役や『レイアース』のプレセア役がわかりやすいかな。



OTHERS

ついに登場、プリクラ『PUFFYバージョン』の巻

みんな知っての通り、女性デュオとして老若男女から絶大な人気を誇るPUFFYの二人が、なんとプリクラに登場だ。

発表される曲は次々にヒットし続け、君のカラオケレパートリーにも何曲も加わっているころだと思う。

そんな時期だけに「PUFFYの二人と一緒にプリクラを撮りたい!!」なんて思っていた人も多いんじゃないだろうか。

今や、全国に1万7000台も設置されているプリント倶楽部、ディズニー・スヌーピー・ルーニーチューン・FELIX THE CATバージョンと次々新しいフレームが登場し、話題を呼んでいるなか颯爽と登場したこのPUFFYバージョン、人気の嵐を呼ぶことは間違いないだろう。

はあ、それにしてもすごい時代になったよね…。



PUSH

ナビゲーターはいまだ謎!? TVKの新番組は要チェックや!!

ちょっと関東ローカルな話題になってしまうのだが、この7月から始まる新番組の情報をお知らせしよう。

TVK(深夜枠で『機動戦士ガンダム』や『機動戦士Zガンダム』の再放送を放映しているチャンネルといえばわかるよね)で始まるこの『おつむのオムツ(仮)』という番組は、アニメ・声優・ゲームファンを対象としたマルチ情報番組だ。

この番組では、映画・音楽・流行グッズ・スポーツ・ゲーム・アニメなどの情報だけでなく、今流行のフィギュアや懐かしのアニメ・特撮作品情報も扱われていたりするのだ。ナビゲーターは大人の事情でまだ秘密。横浜の街に飛び出し、街の紹介や体験・挑戦モノ企画をリポートしているらしいぞ。

7月8日スタートのこの番組、毎週火曜日の24時40分〜25時00分に放送される。関東地域の深夜の目玉番組となることは間違いないので、みんな放送第1回から見逃すなよ。



OTHERS

さらに大手メーカーが加わりますますパワーアップ デジタルエンタテインメントアカデミー!

10社以上もの有名大手ゲームメーカーが協同出資し、次世代のゲームクリエイターを育成すべく開校された専門学校、デジタルエンタテインメントアカデミーのことは、皆さんご存じかな?

これだけのメーカーが協同体制を敷いているだけでもスゴいことなのに、なんとこの度、新たに6社のゲーム企業が加わった。今回、新たに加わったのは、以下の6社。

●アスキー
●セガ・エンタープライゼス
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●ナムコ
●任天堂
●メディアワークス

これで同校は、ソフトメーカーだけでなく、ハードメーカー、出版社、あらゆるジャンルのゲーム業界の第一線企業、計17社の支援を受けていることになる。

現在、ゲーム業界に就職したいと考えている若者は非常に多いと聞く。そんな人たちにとって、同校のバックアップ体制は大きな魅力となるだろう。

ゲーム専門学校に入学したいと考えている諸君、迷わずデジタルエンタテインメントアカデミーを選択してみてはいかがだろうか?

なお、お問い合わせは、03・5330・2870まで。

EVENT

史上最強の夜はダテじゃない!! 『ルナパーク』開催

そろそろ夏休みなんて言葉がちらつくこの季節。「ケッやってられっか。こちとら仕事でぇい!」なんてクダをまいてる人にお薦めのスポットをがつっと紹介だ。

その名も『ルナパーク'97』。最近では大人が楽しめる都会の夏の遊園地として定着したこの『ルナパーク』だが7月5日～9月15日の73日間、よりパワーアップして登場だ。

昨年〈熱いプロレスを観ながら冷えたビールが飲める〉スポットとして大好評だった「闘うビアガーデン」が再び登場。なんと今年は神取忍をはじめとする「LLPW」が熱闘を繰り広げるぞ。

ほかにも「パノラマ怪奇館'97 闇の心臓」や「音楽園（オトラクエン）」などイベントが目白押しだ。

「史上最強の夜」をうたい文句にしたこの大イベント、開催時間は17：00～22：00となっているので、会社帰りに寄ってみるのが吉。JR総武線・都営三田線の水道橋駅、地下鉄丸の内線・南北線の後楽園駅で下車するのだ。

はぁ、たまにはこういうところでゆっくりとお酒でも飲みたいものです。誰か時間をください…。

●『ルナパーク』についてのお問い合わせはこちら
03・3817・6330



PUSH 一押し

君のPCにNewCharengerあり!! バーチャ3遂に登場!?

6月某日、編集部ではいまだ漢たちの熱い闘いが続く。ナチュラルハイ編集者コージィ操る「もくもくジャッキー」を倒すために仕事を犠牲にして…。ああ、なんだかなあ。

そんな、バーチャにハマリまくっている人には『Win-Pc-Collection』というソフトがピッタリだ。

このソフトには次の4種類の機能が詰まっている。

『ガイドブック』…現在好評発売中の「バーチャファイター3 オフィシャルガイドブック」の内容をデジタル化したもの。全キャラクターのBGMや音声を楽しむことも可能。

『アクセサリーキット』…壁紙・アイコン・スクリーンセーバーを収録。

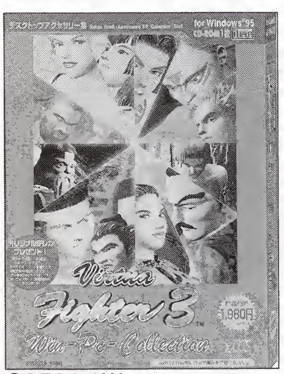
『カレンダー』…絵・音声素材は全キャラ対応。

『スロットゲーム』…バーチャキャラを使った「スロットゲーム」を遊ぶことができる。

この4つだけでも凄いのに、なんとこの『スロットゲーム』、1000点ごとに出てくるキーワードを集めて応募すると、オリジナルテレカが500名に当たるというオマケ付き!!

こんなに多機能なこのソフト、なんと1980円（税別）という低価格で7月25日に発売予定となっている。

ちなみにこのソフトWin95用で推奨スペックは、
CPU…Pentium90MHz以上
メモリ…16Mバイト
となっている。最近のマシンなら問題ない…よね？



©SEGA 1996
©ECOS 1997

ゲーメストバックナンバー常備店 すばらしい本屋さん 133軒

北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100
●リーブルなにわ
札幌市中央区南一条西7丁目　日之出ビル
☎011-221-3800
●アニメ&ゲームショップめっか
北海道札幌市西区琴似1条4丁目2-12
イチダビル2F
☎011-614-6430
●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北1条西3
☎011-211-4433
●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒4条
1丁目1110
☎011-669-2205
●文教堂書店伏古店
北海道札幌市東区伏古13条21-1
☎011-780-2706

東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666
●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島市本町1-21
☎0245-23-0366

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクエアにしちば1F
☎043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市富士見2-3-1
☎043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・
ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館　6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704／FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋店
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
☎0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611
●くまざわ書店コミックランドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
☎0426-25-1201
●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤ　タイムズスクエア1F
☎03-5361-3301
☆コミックバンク
東京都豊島区東池袋1-20-3
☎03-5391-3490
☆BOOKSルー・エ
東京都武蔵野市吉祥寺本町1-14-3
☎0422-22-5677
☆ブックセンターリブロ町田店
東京都町田市森野1-14-17
西友町田店6,7階
☎0427-26-0570
☆芳林堂書店コミックプラザ
東京都豊島区西池袋1-18-2
藤久ビル西1号館B1
☎03-3984-0018

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14　ライフビル2F
☎025-245-4141

東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7-1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2
第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店
コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるはれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401／FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市高雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿児島市寿5-18-4
☎0994-41-3395
●まるぶん／コミックワールド
熊本県熊本市上通町5-1
☎096-354-5963
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
☎099-253-2925
☆書楽キャナルシティ博多店
福岡県福岡市博多区住吉1-2-25
キャナルシティビジネスセンタービルB1
☎092-272-5233

今月の本屋さん：紀伊國屋書店新宿南店

ゲーメストの雑誌やムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林(こばやし)　真下(ましも)まで
TEL　03（3293）9326



営業時間　10:00〜20:00

当売場は昨年10月に、新宿南口にオープンした「紀伊國屋書店新宿南店」の1Fに誕生しました。人気ゲームソフトの攻略本を中心に、雑誌のバックナンバーや、関連グッズを取り揃え、時代の最先端を行く売場を目指しております。同フロアにはコミック売場を併設し、多数のコミックを取り揃えております。また現在は、映画「もののけ姫」が公開を控え、宮崎駿フェアを開催中です。皆様、楽しさいっぱいの当売場までぜひご来店くださいませ。

お問い合わせ先
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤタイムズスクエアビル
☎03（5361）3301




新登場!!
ヤッピー♡ルッピー♡ラン、がんばりまーす!
妖精族のプリンセス・心身ともに元気印のマジカルガール・ランちゃんが魔法のジョイスティックでお供のラビキャットと一緒に大冒険!
ティンクルスター スプライツ
さいとうつかさ
再び!!!
スペクトラルタワーネクスト
画/日野慎之助
作/桑名真吾
プレステの話題作を開発者自ら描き下ろして評判のスペクトラルタワーネクストがご好評に答えて再び登場!
ヒロたち最強パーティの旅路に待ち受けているものは? そして、その鎌が切り裂くものは?
■[ザ・キングオブファイターズG]鷹岬諒■[グルーヴオンファイト]渡那部伸枝■[鉄拳3DESPERADO]五十末千夜■[速攻生徒会]小川雅史■[パラレルトラッパーズ]いのうえ空■[バトルバ]有賀ヒトシ■[みんなはどう?]G=ヒコロウ■[CONTINUE?]ひさの瑠珈■[ゲーパロ4コマグランプリ]■[クリックりんく]森田屋すひろ■[Gun Blue]司淳 他
もう―― 会えないかもしれない…
[さくらがんばる!]
中平正彦
COMIC GAMEST
月刊コミックゲーメスト
巻き起こせ、奇跡の風! 魂の疾風怒涛号
定価500円(税込)
8月号は絶賛発売中!!


こーんな雑誌、見たことないっ! 今一番はじけてる、ゲームファンのための投稿誌!!
女性ファン必見! 人気シミュレーション
絶対満足の巻頭特集!
アンジェリーク
を大特集!!
★読者の超美麗イラストが満載!
★話題のコスプレコーナーが充実!
コスチュームの作り方講座も大好評!
★他誌を圧倒! 個人情報コーナー
絶対ボツなし掲載で個人情報が充実!
★話題沸騰! 人気投票コーナー
人気ゲームとゲームキャラの人気投票ベスト20が大ブレイク!
投稿募集
■ゲーメストワールドでは、常時投稿を募集しています(詳しくはゲーメストワールドを見てね)。
あて先
〒101東京都千代田区神保町1-26
(株)新声社
ゲーメストワールド「〇〇〇」係
※〇〇〇はコーナー名を書いてね
(長野県 羽柴堤さん)
GAMEST WORLD ゲーメストワールド
VOL.20
好評発売中!!
定価550円

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

- ストⅡ　波動拳の謎　本体価格 951円
- 餓狼伝説の謎　本体価格 951円
- 侍魂の謎　本体価格 951円
- ワールドヒーローズの謎　本体価格 854円
- 龍虎の拳の謎　本体価格 854円
- 豪血寺一族の謎　本体価格 854円
- KOF'94の謎　本体価格 854円
- 真侍魂の謎　本体価格 854円
- ヴァンパイアの謎　本体価格 854円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　本体価格 854円
- ヴァンパイアハンターの謎　本体価格 854円
- 餓狼伝説３の謎　本体価格 854円
- 鉄拳の謎　本体価格 854円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編 ～紅い月の魔女～　本体価格 553円
- ストリートファイターⅡ（外伝） ウルティメット・タワーズ①　本体価格 573円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク①　本体価格 573円
- ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編 ～終わらない春～　本体価格 563円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

速攻生徒会② 本体価格 505円　小川雅史	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー③　本体価格 757円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③　本体価格 757円	冊
KOF'96外伝⑥ 本体価格 563円　鷹岬諒	冊
ゲーパロ４コマグランプリ⑧ 本体価格 563円	冊
サムスピ天草降臨コミック アンソロジー　本体価格 854円	冊
鉄拳2② 本体価格 825円　式田典史	冊
ねこばかアンソロジー② 本体価格 757円	冊
サイキックフォース② アンソロジー　本体価格 854円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 本体価格 825円　雑君保プ	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編②　本体価格 563円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編　本体価格 563円	冊
さくらがんばる！ 本体価格 534円　中平正彦	冊
サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版　本体価格 563円	冊
カーマンに指令を 本体価格 854円　天獅子悦也	冊
デッド オア アライブ４コマ 決定版　本体価格 563円	冊
ダイナマイト刑事４コマ 決定版　本体価格 660円	冊
ファイターズメガミックス アンソロジー　本体価格 950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ-G 本体価格 540円	冊
まるごとさくらアンソロジー 本体価格 760円	冊
ゲームギャグ１Pコミック ストリートファイターEX編　本体価格 660円	冊
ストリートファイターⅢコミック アンソロジー　本体価格 950円	冊

月　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆７月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト７月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、190ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは７月30日（必着）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね！
〔　　　〕〔　　　〕〔　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も教えてください。
〔　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
〔　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか？
〔　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか？〔　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか？〔　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
バーチャファイター2 本体価格 4,660円	本
ストリートファイターZERO 本体価格 4,660円	本
KOF'95 本体価格 4,660円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ 本体価格 4,660円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル 本体価格 5,631円	本
バトルガレッガ 本体価格 5,631円	本
サイキックフォース 本体価格 5,631円	本
KOF'96 本体価格 4,660円	本
レイストーム 本体価格 5,631円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER 本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996 本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX 本体価格 4,800円	本
リアルバウト餓狼伝説スペシャル 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII 本体価格 4,800円	本

お名前	
お電話	
条件	買切
年　月　日	

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店 TEL（　） FAX（　）	
部数	冊
条件	書名
担当者	
定価	回　巻
月　日	

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円 切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円 切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部行
（7月30日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　）	
※都道府県	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④マルゲ屋 ⑤その他

※の部分は○でお囲みください

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル仕様)

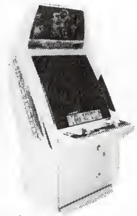


通販価格￥198,000(税抜)

☆通販価格に消費税と送料が
別途必要になります。

SEGA ブラストシティ

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥240,000(税込)

初回￥22,400　￥22,400×11回
初回￥12,400　￥12,400×23回
初回￥ 9,980　￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 組込

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥980,000(税込)

初回￥92,200　￥91,400×11回
初回￥51,400　￥50,600×23回
初回￥36,960　￥34,000×35回

SEGA ブラストシティ SNK リアル餓狼SP 組込



通販価格￥350,000(税込)

初回￥33,400　￥32,600×11回
初回￥20,000　￥18,000×23回
初回￥14,700　￥12,100×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストⅢ ウォーザード セット

通販価格￥495,000(税込)



初回￥46,200　￥46,200×11回
初回￥27,300　￥25,500×23回
初回￥17,740　￥17,200×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストリートファイターⅢセット

通販価格￥490,000(税込)



初回￥46,100　￥45,700×11回
初回￥25,700　￥25,300×23回
初回￥18,480　￥17,000×35回

KONAMI

ときメモおしえて your heart筐体



通販価格
￥680,000(税抜)

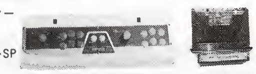
数量限定

☆通販価格に消費税と送料が
別途必要になります。

SNK リアルバウト餓狼SP ,ボードマスター セット

通販価格￥198,000(税込)

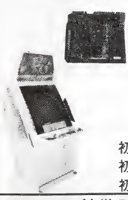
ボードマスター
MVI
リアルバウトSP
ハーネス



初回￥19,360　￥18,400×11回
初回￥10,920　￥10,200×23回
初回￥ 9,896　￥ 6,800×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥510,000

初回￥47,600　￥47,600×11回
初回￥27,500　￥26,300×23回
初回￥19,020　￥17,700×35回

CAPCOM ヴァンパイアセイヴァー ボードマスターセット

通販価格￥275,000(税込)



初回￥26,400　￥25,600×11回
初回￥14,400　￥14,200×23回
初回￥11,800　￥ 9,500×35回

CAPCOM ストリートファイターⅢ ボードマスター セット

通販価格￥300,000(税込)

ボードマスター
ストリートファイターⅢ
ハーネス

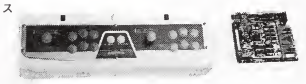


初回￥28,000　￥28,000×11回
初回￥15,500　￥15,500×23回
初回￥11,600　￥10,400×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット

ボードマスター
鉄拳3
ハーネス

通販価格￥325,000(税込)



初回￥30,700　￥30,300×11回
初回￥18,900　￥16,700×23回
初回￥11,400　￥11,300×35回

CAPCOM ストⅢ+ウォーザード ボードマスター セット

ボードマスター
ストⅢ
ウォーザード
ハーネス

通販価格￥290,000(税込)



初回￥27,800　￥27,000×11回
初回￥16,900　￥14,900×23回
初回￥13,080　￥10,000×35回

NAMCO
鉄拳3

☆発売中!値引き有り

CAPCOMヴァンパイアセイバー
予約受付開始!!まだ発売日価格は未定です。

☆予約・値引き額・発売日等はTELにて
お問い合わせください。

☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ヴァンパイアセイヴァ(新品)	値引き有り
ストリートファイター3	値引き有り
ウォーザード	70,000
X-MENVSストリートファイター(カート)	75,000
ストZERO2(カート)	10,000
ロックマン(新品)	30,000
D&Dシャドー(カート)	58,000
D&D(カート)	30,000
19XX(カート)	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)	35,000
スーパーパズルファイターⅡX(カート)	25,000
X-MEN (カート)	10,000
パワードギア(カート)	30,000
エイリアン&プレデター(カート)	35,000
CPSⅡマザーボード	25,000
トップシークレット	40,000
ガンスモーク	35,000
パニッシャー	30,000
天地を喰らうⅡ	25,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
エリア88(海外)	25,000
ストⅡダッシュ	6,000

KONAMI

グラディウスⅢ	32,000
沙羅曼蛇2	35,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
ドラグーンマイト	38,000
ブーヤン	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ピットファイター	12,000
クライムファイターズ2	15,000
ファナライザー	10,000
クォース	8,000
グリーンベレー	8,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

鉄拳3	218,000
ソウルエッジ NEW Ver	58,000
鉄拳2 ver B	85,000
ゼビウス3D/G	55,000
クラシックコレクション2(新品)	50,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
ギャプラス	40,000
スーパーワールドスタジアム96'	18,000

TAITO

レイストーム	98,000
ゲキリンダン(新品・ロム)	10,000
パズルボブル2(ロム)	10,000
ダライアス外伝(ロム)	20,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	20,000
あっかんべえだー(ロム)	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー(白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー(カラー)	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ヒショウザメ	15,000
ニンジャキッズ	12,000
タツジン	10,000
テトリス	5,000
地獄めぐり	10,000

SEGA

バーチャロン(通信基板、パネル付)	400,000
ラストブロンクス(ジャマハーネス付)	200,000
デッドオアアライブ(ジャマハーネス付)	200,000
ダイナマイト刑事	90,000
バーチャファイター3(基板、新品)	670,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ(ジャマハーネス付)	150,000
バーチャーファイター2(ジャマハーネス付)	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
デカスリート(ロム)	15,000
ファンタジーゾーン	20,000
獣王記	12,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ゴールデンアックス	10,000

DECO

ダンクドリーム95(新品)	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
快傑やんちゃ丸	12,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
サンダーブラスター	12,000

BANPRESTO

美少女戦士!セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	40,000
ガンダムファイナルシューティング	25,000
アルチメイトテニス	12,000

SNK

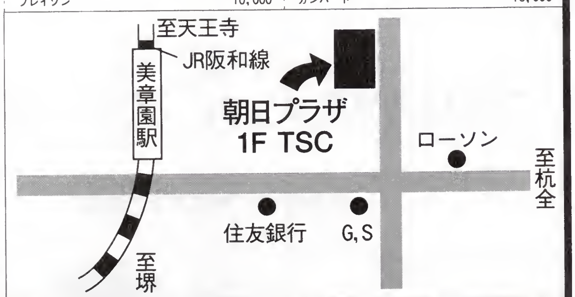
ジョイフルロード	60,000
キングオブファイター96'	45,000
MV-1A(新品)	48,000
MV-1F	20,000
A.S.O	15,000
キングオブファイター95'	10,000
得点王2	10,000

ATLUS

ヘブンズゲイト(新品)	125,000
ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000

その他

ポパイ	45,000
上海Ⅲ	35,000
バイパーフェイズワンNEW,ver(ロム)	10,000
マリオブラザーズ	30,000
疾風魔法大作戦	20,000
ボンジャック	20,000
ドギューン	10,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ワールドラリー	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
アースジョーカー	8,000
雷牙	10,000
サンダードラゴン	10,000
フーピー	8,000
特価!!卒業証書(新品)	20,000
特価!!ロックマン(新品)	30,000
ガンバード	18,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 …… 入金確認即商品発送
●コレクトサービス …… 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧！コンピューターゲーム科

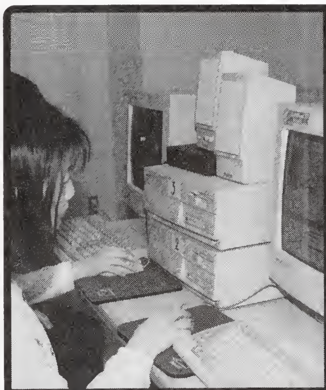




現場でやっていることを、授業で学ぶ！

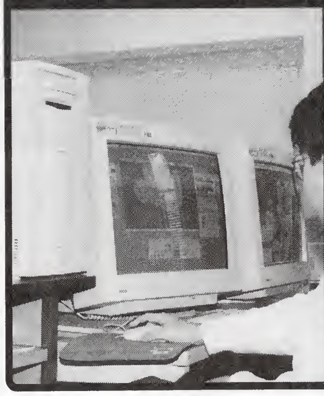
マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。いまは制作チームを組んでシューティングゲームやRPG、3Dアニメーションなどの制作実習に取り組んでいます。

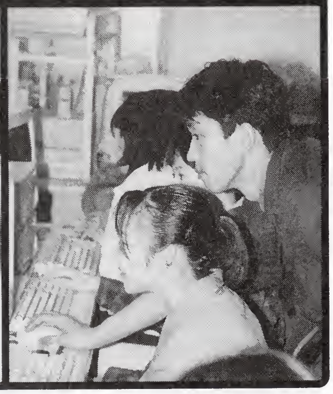
（コンピューターゲーム科・神田 毅）





PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!





学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中
日程：7月12日・土／7月26日・土／8月9日・土　以下、毎月第2土曜日の予定
参加のお申し込みは、ハガキに住所・氏名・年令・電話・学年（職業）・学科名を明記し、下記へ。

98年度生・各科願書受付中！
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



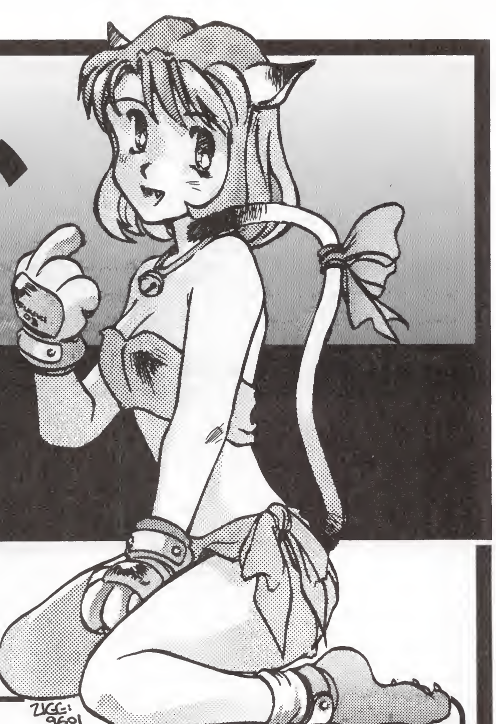
社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員　財団法人・日本視聴覚教育協会会員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511（代）

入学案内書　住所・氏名・電話番号・雑誌名（○月号）を明記、切手250円分同封で請求。

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

"正社員募集"

求ム経験者（管理職候補含む）

募集職種

業務用・家庭用

- グラフィックデザイナー
- CGデザイナー（3次元）
- プログラマー（C言語／アセンブラ）
- ゲームプランナー

資格

専門卒以上、22才～36才位
（実務経験2年以上）

待遇

当社規定により優遇。
昇給年1回。賞与年2回。各社保完備。
退職金制度有。交通費全額支給。
手当／食事、役職、技術他。
休日／週休2日制（日、祭日、第2・3・4土曜日）
各種休暇制度。

希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付下さい。
追って連絡いたします。不明な点は担当 中村までお問い合わせ下さい。

インターネット始めました！

http://www.mediawars.or.jp/~fuukico/index.htm

アクセスまってまーす。

クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

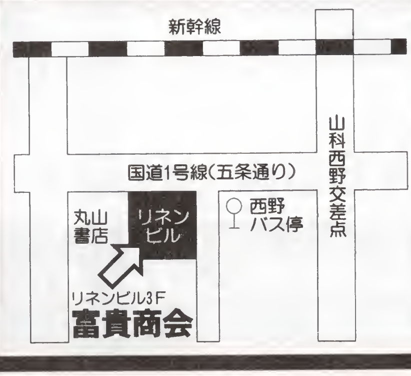
大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00～PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX.075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



初心者大歓迎、もちろん濃いーっマニアにもGOODなお店だよー！

お知らせ ミルキーウェイがお手伝いするゲームコーナーが大須にオープン！上前津駅スグ！マニア君たちをうならせます！

コントロールBOX全機種取り扱っていますので初心者にはナイスです。
アーケード基板を始めようと思っている人には親切にお教えいたします

アーケード基板新作予約何でもOK！



ゲーセンの台（筐体）もあつかってます。 おすすめ！ポニー25インチ ￥35,000

基板の買取もガンガンやってます。まずはお電話ください。
在庫リストサービス！ 下記以外にも色々あります。（新入荷台）ぜひ請求して下さい。郵便・FAXいたします。

セガサターン・プレステソフトの中古も取り扱っています。
アニメ・ゲーム等関連グッズの売ります・買いますコーナーもやっていますのでぜひお問い合わせください。

<カプコン>	
マーブルvsストリートファイター	予約受付中
ストZERO3	予約受付中
ヴァンパイアセイバー	発売中
ストリートファイターIII	TEL
ウォーザード	TEL
ストリートファイターEX	TEL
ストリートファイターEXプラス	TEL
バトルサーキット	TEL
スーパーパズルファイター2X	TEL
X-MENvsストリートファイター	TEL
ストZERO2α	TEL
ロックマン2	TEL
クイズ虹色町の奇跡	TEL
ストZERO2	TEL
19XX	TEL
ストZERO	TEL
D&D2	TEL
マーブルスーパーヒーローズ	TEL
サイバーボッツ	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
パワードギア	TEL
スーパーストIIX	TEL
ヴァンパイア	TEL
エイリアンvsプレデター	TEL
D&D	TEL
スーパーストII	TEL
ワンダー3	38,000
ファイナルファイト	22,000
ナイツオブザラウンド	17,000
ストリートファイタームービー	38,000
ブロックブロック（Pなし）	1,000
ストII(US)	6,000
1941（未発売版）	35,000
1942	12,000
1943	14,000
バルガス	12,000
クイズ殿様の野望	1,500
魔界村	20,000
ストIIダッシュ	7,000
ストII'ターボ	8,000
クイズ殿様の野望2	3,000
チキチキボーイズ	25,000
天地を喰らう	28,000
天地を喰らうII	18,000
<ナムコ>	
鉄拳3	TEL
ダンシングアイ	80,000
子育てクイズマイエンジェル2	TEL
子育てクイズマイエンジェル	TEL
アサルト（P付）	40,000
イシターの復活	58,000
ギャラガ	5,000
パックランド	25,000
ギャプラス	12,000
ナムコクラシックVol.2	45,000
ナムコクラシックVol.1	24,000
ローリングサンダー2	22,000
ネビュラスレイ	14,000
ワンダーモモ	48,000
<コナミ>	
ソーラーアサルト	TEL
トライゴン	18,000
サンダークロス	25,000
サンダークロスII	24,000
恋のホットロック	48,000
クォース	5,000
ゼクセクス	28,000
極上パロディウス	35,000
ガイアポリス	22,000
グラディウスII	20,000
<データイースト>	
スカルファング	35,000
ファイティングファンタジー	17,000
空手道	12,000
ウルフファング	18,000
SRD	12,000
アベンジャーズインギャラクティック	33,000
ダークシール	15,000
<アイレム>	
最後の忍道	28,000
エアデュエル	12,000
スパルタンX	12,000
サンダーブラスター	12,000
R-TYPE LEO	12,000
R-TYPE	15,000
<MVS>	
MV-1A	20,000
MV-4本差し	22,000
リアルバウトスペシャル	TEL
サムライスピリッツ	1,000
その他カセット多数有り	
<セガ>	
バーチャファイター3	TEL
ラストブロンクス	TEL
ファイティングバイパーズ（ロム）	12,000
テトリス	6,000
イチダントアール	5,000
忍	8,000
サンダーフォースAC	9,000
<タイトー>	
G-ダライアス	TEL
女三四郎（P付）	28,000
レイフォース	25,000
レイストーム	55,000
黄金の城	33,000
バブルボブル	25,000
ダイノレックス	12,000
龍神	18,000
<テクモ>	
闘姫伝承	45,000
雷牙	6,000
エイトフォース	12,000
がんばれギンくん	8,000
ジェミニウィング	15,000
サボテンボンバーズ	7,000
ハチャメチャファイター	15,000
レッスルマニア	12,000
サンダードラゴン	9,000
<その他>	
バトルガレッガ	48,000
ガンダーラ	35,000
アクウギャレット	28,000
隠忍	25,000
上海	8,000
エクセライザー	10,000
豪血寺一族	7,000
豪血寺一族2	18,000
テラフォース	8,000
仮面ライダーバトルレーサー	5,000
ドンパチ	35,000
大江戸ファイト	20,000
富士山バスター	10,000
SDネオバトリング	5,000
ドラゴンボールZ	12,000
とりで	3,000
EDF	8,000
ゲーム天国（サブ）	5,000
ガンバード	15,000
戦国ブレード	35,000
ライデン	16,000
ASO	15,000
怒号層圏（P無し）	18,000
ストリートスマート	6,000
サイコソルジャー	68,000
ハイパーデュエル	12,000
マジカルキャット	14,000
バルキューブ	8,000
ソニックウイングス	8,000
ドッチボール部	3,000
ぶたさん	23,000
ドンデンラバー（オセロ）	22,000
ストリーキング	45,000
アテナのハテナ	2,000
サンダー&ライトニング	3,000
ドリフトアウト	5,000
<委託>	
プライマルレイジ	20,000
X-DAYのプリンター	10,000
TMNTタートルズインタイム（日本未発売）	19,000
ライオットシティ	4,000
スーパーリアル麻雀PIV	6,000
ハットトリックヒーロー（サブ）	1,000
ガルディア	20,000
ドラゴンパンチ（おまけ付）	3,000

家庭用ゲーム
CD、LD、ビデオ
ときメモ系
同級生系
ぷよぷよ系
エヴァンゲリオン系
鉄拳系
カプコン系
ポスター系
本、雑誌系
カード系
アイドル系
おもちゃ系
アニメ系
フィギュア系
プラモ系

マニアグッズ色々ぜひお問い合わせ下さい。FAX、郵送にてリストを送ります。（無料）

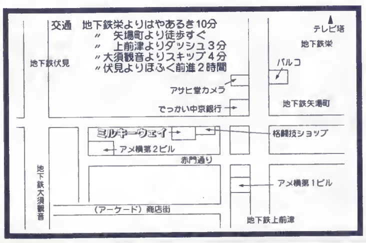
一般・フリーマーケット誌では馴染みにくいマニアックな商品もどんどん受付していますのでよろしくお願いします。詳しくはTELにてお問い合わせ下さい。

ゲームショップ&全国通信販売&お店
ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX&るす電：052-262-2373
〒460名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間
お店……11:00AM～7:30PM
通販TEL…10:00AM～10:00PM
毎週水曜日は定休日です

NICOS ニコスカードがご利用できます



アーケードのことなら全てミルキーウェイでそろいます！
（本当か～！？でもいっしょうけんめいやります。）

●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
●コントロールBOX、筐体、自作用ゲームパーツ等、各種取り扱っています（分からないことは何でも聞いて下さい。親切丁寧にお答えします）。
●入荷待ち予約も受け付けています。探している基板がすぐに見つからないという方、お電話下さい。
●ハーネスだけの注文もOK！（大型筐体の基板もアナログジョイスティック付でハーネス作れます。）

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY 10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART Ⅰ・Ⅱ は最新のゲームが1PLAYたったの 10 円!!

全台数100台



バーチャファイター3 16台
TEKKEN3 10台

すべて1PLAY10円!!

フェラーリPART Ⅲでは "ときメモ・サクラ大戦・エヴァンゲリオングッズ" フェアー開催中!!

店頭にて インスト¥500 販売中

タイトー

アースジョーカー	25,000
スペースインベーダー	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
大旋風	10,000
忍者キッズ	15,000
MJ-12	23,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベータアクションリターンズ	88,000
エレベータアクションリターンズ（ロム）	28,000
ダライアス外伝	88,000
ダライアス外伝（ロム）	15,000
バブルシンフォニー	88,000
バブルシンフォニー（ロム）	8,000
カイザーナックル（ロム）	5,000
ハットトリックヒーローズ95	88,000
ハットトリックヒーローズ95（ロム）	8,000
究極タイガー2	88,000
究極タイガー2（ロム）	20,000
サイキックフォースEX	40,000
サンダーフォックス	18,000
森口博子のクイズでヒューヒュー	88,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（ロム）	8,000
バブルボブル2（ロム）	20,000
リターンオブインベーダー（ハーネス付き）	28,000
レイフォース	45,000
ラスタンサーガⅡ	39,000
逆鱗弾	88,000
逆鱗弾（ロム）	20,000
まじかるでーと	60,000
アルカノイドリターン	70,000

ビデオシステム

スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000
ソニックウィングスリミテッド	60,000

カプコン

キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	35,000
ストリートファイター	20,000
スーパーストⅡ（カートリッジ）	8,000
天地を喰らう	48,000
天地を喰らう2	19,000
ストリートファイターZERO（カートリッジ）	6,000
ヴァンパイアハンター（カートリッジ）	10,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDUO	30,000
チキチキボーイズ	60,000
ストリートファイター（筐体タイプ）	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼（ハーネス無）	17,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼Ⅱ	50,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
パワードギア	50,000
パワードギア（カートリッジ）	38,000
ウォーザード（カートリッジ）	20,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
ストリートファイターⅢ	138,000
ストリートファイターZEROⅡ	40,000
ストリートファイターZEROⅡ（カートリッジ）	15,000

バンプレスト

ドラゴンボールZ	15,000

NEO·GEO

キングオブファイターズ94	3,000
サムライ斬紅郎無双剣	6,000
ソニックウィングス3	40,000
リアルバウト餓狼伝説SP	30,000
メタルスラッグ	30,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ（海外ロム）	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム92	25,000
ワールドスタジアム93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
パックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトロクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
ブラストオフ	18,000
グレートスラッガー	8,000
ティンクルピット	18,000
ソウルエッジ	40,000
マッハブレイカーズ	35,000
ダンクマニア	30,000
ダンシングアイ	95,000

アイレム

剣豪	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
ぐっすんおよよ	40,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000
フック	22,000
トンマ	8,000

セガ

ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	78,000
バーチャファイターリミックス（カートリッジ）	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	78,000
ゴールデンアックスザデュエル（カートリッジ）	5,000
コットン	25,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル（カートリッジ）	3,000
極み（カートリッジ）	5,000
ポトポト	10,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	20,000
DDクルー	10,000
ファイナルアーチ（カートリッジ）	5,000
ドラゴンボールZVRVS	15,000
バーチャファイター2.1（アストロ付き）	250,000
バーチャファイター2.1（基盤）	120,000
ワンダーランド	10,000
タントアール	5,000
デッドオアアライブ	150,000
蒼穹紅蓮隊	80,000
蒼穹紅蓮隊（カートリッジ）	15,000
水滸演武（カートリッジ）	5,000
バーチャファイターキッズ（カートリッジ）	5,000
レッスルウォー	8,000
バーチャロン	280,000
デッドオアアライブ	200,000
ダイナマイトベースボール	200,000

データイースト

ワールドカップバレーボール95	50,000
カリノフ	17,000
ザグレートラグタイムショー	45,000
デスブレイト	15,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルフファング	50,000

コナミ

恋のホットロック	140,000
対戦ぱずるだま	50,000
対戦ぱずるだま（サブボード）	5,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	10,000
スーパーコントラ	48,000
ゼクセクス	40,000
パロディウスだ！	5,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー（サブボード）	5,000
メガゾーン	9,800
グラディウスⅡ	40,000
沙羅曼蛇2	60,000
沙羅曼蛇2（サブボード）	5,000
スラムダンク	30,000
対戦とっかえだま	78,000
対戦とっかえだま（サブボード）	25,000
極上パロディウス（サブボード）	5,000
ヴァーサスネットサッカー	78,000

その他

VEGA JR-SUPER VEGA用	
S端子ケーブル	2,500
RGB 15ピン	3,500
RGB 21ピン	3,500
パナツインロング用	
RGB 15ピン	3,000
RGB 21ピン	3,000
クレイジークライマーⅡ	78,000
ザ・コンバットライブス	3,000
ヘッドオン（JAMMA付）	100,000
テラクレスタ	10,000
WWFレッスルフェスト	3,000
マジカルクリスタル	3,980
スカイソルジャー	20,000
ぶたさん	39,000
キャスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
富士山バスター	15,000
ゴークス	5,000
ゲーム天国	30,000
ゲーム天国（ソフト）	5,000
バトルグロード	15,000
おいしいパズルはいりませんか？	5,000
コンバットライブス	5,000
ぱにくるファンタジー	5,000
グランドストライカー2	32,000
ギャルズパニック2	20,000
ハイパーデュエル	15,000
でろ〜んでろでろ（ソフト）	5,000
燃えよゴンタ	10,000
パーフェクトソルジャー	25,000
レジオン	8,000

麻雀

イメクラ麻雀	18,000
スーパー㊝版	38,000
スーチーパイスペシャル	38,000
実録マル恥麻雀	20,000
麻雀ミラージュ	38,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	35,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	35,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	50,000
麻雀ハイパーリアクション	60,000
麻雀上海3	22,000
麻雀上海	9,000
麻雀吉本劇場	3,000
麻雀ラマン	10,000
麻雀宇宙より愛をこめて	2,000
アイドル麻雀	2,000
プリティーセーラー18禁	50,000

クイズ

クイズ人生劇場	30,000
クイズ地球防衛軍	15,000
クイズDNAの反乱	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	3,000
クイズココロジー	5,000
クイズアドベンチャーワールド	10,000
クイズマジカルエラーを捜せ	10,000

コントロールボックス

SUPER VEGA	59,000
VEGA JR	29,800
VEGA JR DX	36,000
パナツインロング	38,000

ハーネス

VEGA用　JAMMAハーネス	4,000
VEGA用　スーパーストⅡ	4,500
VEGA用　ストZERO	4,500
VEGA用　NEO,GEO	4,500
パナツイン用　ナムコ	4,000
パナツイン用　セガ	3,000
パナツイン用　麻雀	3,000
パナツイン用　JAMMA	3,500

ケーブル

VEGA9000・SUPER VEGA・VEGA JR共通	
サターンケーブル	8,000
プレイステーションケーブル	8,000
家庭用ネオジオケーブル	9,800
スーパーファミコンケーブル	8,000
PCエンジン6ボタンケーブル	8,000
PCエンジンケーブル	2,500
メガドライブケーブル	2,500

※1万円未満の基板はアフターサービスは一切なしです。

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011＃　買いたいなら→220022＃
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に＃を押してください。
④もう一度＃を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

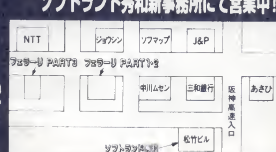
●TELでご注文 **06-649-7177**　●FAXでご注文 **06-649-7222**
※通販価格・在庫のお問い合わせ　10：00〜18：00　年中無休

お支払い方法

●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行　恵美須支店（普）3593374㈱秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556　大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F　ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land
SHUWA Corporation
ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院［東京校・横浜校・大宮校］

PHONE 03-3370-2720　〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28　■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース／5月・6月生受付中！

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース



平成9年度　東京校　ゲームクリエイター科入学式1,300名

1998年4月生 学校見学会実施中！

情報処理ゲーム科 ――――――☎03-5350-2405

- ★インターネット・ホームページクリエイター科……(全日2年)
- ★情報処理・ゲーム科……(全日2年)
- ★情報処理・CG検定科……(全日2年)
- ★情報処理・キャラクターデザイン科……(全日2年)
- ★情報処理検定資格科……(全日1年)

アニメ・声優タレント科(あにめにあ)―☎03-5350-2422

- ★アニメーター科……(全日1・2年)
- ★声優タレント科……(全日1・2年)
- ★CGアニメ・ゲーム科……(全日2年)
- ★CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科……(全日2年)

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中！

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ヴァンパイアセイヴァー（ソフトボード）
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター
キングオブファイターズ'97
予約受付中！

カプコン

ヴァンパイアセイヴァー	新作
ストリートファイターEX PLUS	特価
ストリートファイターⅢ	特価
ストリートファイターEX	特価
ウォーザード	特価
X-MEN VSストリートファイター（ソフト）	特価
クイズなないろドリームス（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2ALPHA（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2（ソフト）	10,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	特価
19XX（ソフト）	特価
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO（ソフト）	4,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	5,000
サイバーボッツ（ソフト）	16,000
X-MEN（ソフト）	7,000
パワードギア（ソフト）	22,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	5,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	8,000
大魔界村	25,000
ウィロー	38,000
ニモ	30,000
1941	25,000
ストライダー飛竜	25,000
バース	18,000
ナイツオブザラウンド	15,000
天地を喰らうⅡ	15,000
ラストデュエル	6,000
マッドギア	6,000
サイドアーム	8,000
魔界村	25,000
クイズ殿様の野望2	3,000
クイズ殿様の野望	1,000
クイズ三国志	1,000

セガ

バーチャファイター3（筐体一式）	相談
バーチャファイター3（PCBH付）	相談
ダイナマイトベースボール（PCB）	特価
バーチャロン（P・H付）	相談
ファイティングバイパーズ（H付）	120,000
バーチャファイター2.1（H付）	65,000
バーチャファイター2（H付）	63,000
コラムス97（ソフト）	15,000
ぷよぷよSUN（ソフト）	20,000
プリクラプリンセス大作戦（ソフト）	5,000
蒼穹紅蓮隊（ソフト）	18,000
ダイナマイト刑事（ソフト）	特価
デカスリート（ソフト）	特価
ゴールデンアックスザデュエル（ソフト）	1,000
ばくばくアニマル（ソフト）	1,000
ファイナルアーチ（ソフト）	1,000
エジホン探偵事務所（ソフト）	1,000
ペブルビーチの波涛（ソフト）	5,000
サンドアール（ソフト）	4,000
水滸演武（ソフト）	3,000
バーチャファイターリミックス（ソフト）	2,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ソフト）	4,000
バーチャファイターキッズ（ソフト）	2,000
ぷよぷよ通	8,000
エイリアンストーム	18,000
ファンタジーゾーン	18,000
カルテット2	20,000
フラッシュポイント	1,000
M.V.P	1,000
イースワット	6,000
ベイ・ルート	6,000
ダイナマイトダックス	18,000
ワンダーボーイ	10,000
カロリーくんVSモグラニアン	15,000
パーフェクトビリヤード	2,000
ペンゴ©	5,000
クイズめくるめくストーリー	1,000

タイトー

G-DARIUS	予約受付中
レイストーム	特価
まじかるで〜と	特価
サイキックフォースEX	32,000
アルカノイドリターンズ	特価
パズルボブル3（サブ）	特価
クレオパトラフォーチュン（サブ）	6,000
パズルボブル2X（サブ）	2,000
究極タイガーⅡ（サブ）	1,000
逆鱗弾（サブ）	2,000
クイズシアター（サブ）	1,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（サブ）	1,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	1,000
パズルボブル2（サブ）	2,000
ダイノレックス	5,000
クイズ地球防衛軍	5,000
ハットトリックヒーロー	5,000
ファイナルブロー（ソフト）	500
苦胃頭捕物帖（ソフト）	500
クイズクエスト	5,000
達人	8,000
サイレントドラゴン	20,000
ライトブリンガー	28,000
ヴォルフィード	5,000
ヘビーユニット	4,000
マスターオブウエポン	12,000
アルバレスタ	15,000
キック&ラン	3,000
エクスターミネーション	12,000
エレベーターアクション	8,000
キックスタート	5,000
アルペンスキー	40,000
ティンスター（P無）	20,000
女三四郎	30,000
バブルボブル	18,000
リターンオブインベーダー	8,000
グレートソードマン	25,000
リングファイター	3,000
ジャングルキング	35,000
ジャングルキング（海外）	20,000
タイガーヘリ©	3,000
フェニックス	15,000

NEO-GEO業務用

MV1	特価
MV1-A	特価
MV1-B	特価
MV1-F	特価
MV1-FZ	特価
マジカルドロップ3	特価
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	特価
ブレイカーズ	20,000
わくわく7	20,000
サムライスピリッツ天草降臨	特価
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウイナー2	特価
2020年スーパーベースボール	1,000
8マン	1,000
ASOⅡ	1,000
NAM-1975	1,000
THEスーパースパイ	1,000
アンドロデュノス	2,000
オペレーションラグナロク	5,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
餓狼伝説3	1,000
ギャラクシーファイト	1,000
キングオブザモンスターズ	1,000
キングオブザモンスターズ2	1,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ大捜査網	2,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000
ぐるりん	1,000
ゴーストパイロット	1,000
ザキングオブファイターズ94	2,000
ザキングオブファイターズ95	6,000
ザキングオブファイターズ96	15,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3,000
将棋の達人	特価
真サムライスピリッツ	1,000
雀神伝説	5,000
神凰拳	10,000
すごろく麻雀みなさんのおかげさまです	2,000
ステークスウイナー	4,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス2	4,000
ソニックウイングス3	10,000
ダブルドラゴン	10,000
ダンクドリーム	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
痛快GANGAN行進曲	1,000
天外魔境真伝	6,000
トップハンター	4,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
得点王3	特価
ニンジャマスターズ	10,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000

カプコン

Qーグランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

￥98,000〜



タイトー



カナリー　￥60,000〜

アイレム



マドンナ　￥68,000〜

コナミ



DOMY Jr.　￥70,000〜

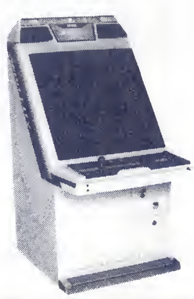
18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス付￥98,000
ストⅡタイプ　￥70,000
別売コントローラー（重り付）￥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品￥68,000　中古￥46,000

セガ



エアロシティ　￥58,000〜

セガ



アストロシティ ￥100,000〜

エス・エヌ・ケイ



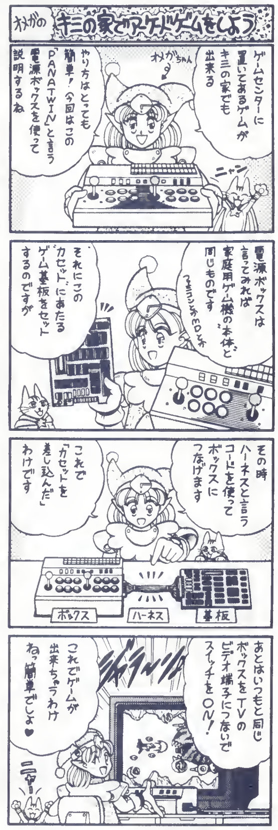
ストⅡパネルも可
MVS-U4（基板付）　￥60,000〜

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!



基板 高価買い取り

価格はTELにてお問い合わせ下さい

アーケード基板買い取りリスト

カプコン
- ストリートファイターZERO
- ヴァンパイアハンター
- サイバーボッツ
- エイリアンVSプレデター
- X-MEN
- ダンジョンズ&ドラゴンズ
- ヴァンパイア
- ストリートファイターEX
- 19XX
- 虹色町の奇跡
- スーパーパズルファイター
- スターグラディエーター
- ストIIムービー
- パワードギア
- ウォーザード
- D&Dシャドーオーバーミスタラ
- マーヴルスーパーヒーローズ
- ストZERO2
- ストZERO2アルファ
- X-MENvsストリートファイター
- 闘神伝2

■カートリッジ
- ・D&Dシャドーオーバーミスタラ
- ・ストZERO2アルファ
- ・マーヴルスーパーヒーローズ
- ・エイリアンプレデター
- ・サイバーボッツ
- ・ダンジョンズ&ドラゴンズ
- ・X-MENvsストファイ

コナミ
- サッカースーパースター
- ハイパーアスリート
- 沙羅曼蛇2
- 究極戦隊ダダンダーン
- 対戦ぱずるだま
- ツインビーヤッホー!
- メタモルフィックフォース
- バイオレントストーム
- GIジョー
- ミスティックウォリアーズ
- 極上パロディウス
- サンセットライダース
- ゼクセクス
- セクシーパロディウス
- バーサスネットサッカー
- X-MEN
- ガイアポリス
- ドラグーンマイト
- サンダークロスII
- スラムダンク2（ケーブ）

セイブ
- 雷電ファイター
- ゼロチーム
- 雷電
- 雷電II
- 雷電DX
- バイパーフェイズワン

タイトー
- ダライアス外伝
- バブルシンフォニー
- バブルメモリー
- スーパーフットボールチャンプ
- サイキックフォース
- ライトブリンガー
- アラビアンマジック
- パズルボブル2
- 龍神
- サイレントドラゴン
- 究極タイガーII
- サイキックフォースEX
- ラスタンサーガ
- ラスタンサーガII
- パズルボブル3
- パズルボブル2X
- ファイターズインパクト
- レイストーム

データイースト
- ナイトスラッシャー
- エドワードランディー
- ポケットギャルDX
- キャプテンアメリカ
- グレートラグタイムショー
- ヘビースマッシュ
- バックファイア
- ジョー&マックリターン
- ウルフファング
- ダンクドリーム95ケーブ
- サンダーゾーン
- ロボコップ2
- 空牙
- 空牙外伝
- ダークシール2
- ダークシール
- ファンキーJET
- タンブルポップ
- ロボコップ
- デスブレイド
- アベンジャー

ナムコ
- ナムコクラッシックVol.2
- 鉄拳2B
- 鉄拳2A
- マッハブレイカー
- ネビュラスレイ
- 鉄拳
- ソウルエッジ
- ソウルエッジII
- タンクフォース
- ダンシングアイ
- ダンクマニア
- プライムゴールEX
- ゼビウス3D/G

東亜プラン
- バツグン
- お天気パラダイス
- ナックルバッシュ
- 達人王
- 達人
- フィグゼイト
- アウトゾーン
- Vファイブ
- 鮫鮫鮫

アイレム
- 格闘野球リーグマン
- 海底大戦争
- ボンバーマンワールド
- アンダーカバーコップス
- フック
- ジオストーム
- R-TYPE
- R-TYPEII
- クロスブレイズ
- X-マルチプライ
- ファイヤーバレル

バンプレスト
- 美少女戦士セーラームーン
- ウルトラ警備隊
- 雷神魔塊
- スーパースラムス
- マクロスプラス
- マジンガーZ
- マクロス
- マクロスII
- 戦国エース
- アウクギャレット
- ガンダーラ

セガ
- ファイティングバイパーズ
- ソニックファイター
- ラストブロンクス
- バーチャコップI
- バーチャファイター2
- バーチャロン（2マイ）

その他
- 豪血寺一族外伝
- 豪血寺一族2
- 首領蜂
- バトルガレッガ
- ガンバード
- デッドオアアライブB
- ツインイーグルII
- 戦国ブレード
- 雷龍II
- 闘姫伝承
- ブレイカーズ
- サムスピ天草降臨
- わくわく7
- キングオブファイターズ'96

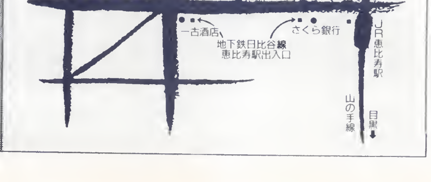
リスト以外の基板も高価買い取り中

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

営業時間 AM10:30~PM7:00

TEL.03-3770-2731

FAX.03-3770-2880



LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

商品代金と商品の引き替えシステム

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

アーケード基板販売リスト

カプコン

ストZERO2	¥38,000
ストZERO	¥28,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥47,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	¥48,000
虹色町の奇跡	TEL
ヴァンパイアハンター	¥30,000
X-MEN	¥35,000
X-MENvsストリートファイター	TEL
サイバーボッツ	¥38,000
ヴァンパイア	¥28,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥45,000
スーパーパズルファイター	¥39,000
ストZERO2アルファ	TEL
1941	¥22,000
ファイナルファイト	¥15,000
天地を喰らう	¥23,000
ウォーザード	TEL
ストリートファイターⅢ	TEL
ストリートファイターEX	TEL
ストライダー飛竜	¥33,000
キングオブドラゴンズ	¥14,000
チキチキボーイズ	¥16,000
■CPSⅡカートリッジ	
・X-MENvsストリートファイター	TEL
・ロックマン2	¥18,000
・ストZERO2	¥15,000
・ストZERO	¥5,000
・サイバーボッツ	¥23,000
・ヴァンパイアハンター	¥8,000
・スーパーストⅡX	¥3,000
・ストZERO2アルファ	¥30,000
・ダンジョンズ&ドラゴン	¥25,000
・19XX	¥28,000
・D&Dシャドーオーバーミスタラ	¥48,000
・マーヴルスーパーヒーローズ	¥27,000

バンプレスト

戦国エース	¥18,000
隠忍	¥28,000
マジンガーZ	¥18,000
マクロス	¥13,000
美少女戦士セーラームーン	¥25,000
マクロスⅡ	¥13,000
マクロスプラス	¥58,000

彩京

戦国ブレード	¥38,000
戦国エース	¥18,000

ジャレコ

ゲーム天国	¥28,000
グラティア	¥28,000
湾岸戦争	¥28,000
スーチーパイⅡ	¥28,000
・ゲーム天国	¥2,000
・湾岸戦争	¥2,000

データイースト

マジカルドロップ+1	¥7,000
マジカルドロップ	¥5,000
バルダーダッシュ	¥8,000
SRD	¥5,000
空手道	¥8,000
空牙	¥15,000
スーパーバーガータイム	¥8,000

コナミ

沙羅曼蛇2	¥32,000
セクシーパロディウス	¥35,000
極上パロディウス	¥33,000
ツインビーヤッホー！	¥28,000
対戦ぱずるだま	¥28,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	¥28,000
コントラ	¥15,000
ゼクセクス	¥18,000
進め対戦ぱずるだま	¥8,000
ハイパーアスリート	¥39,000
究極戦隊ダダンダーン	¥35,000
ガイアポリス	¥18,000
ハードパンチャー	¥7,000
ダブルドリブル	¥15,000
エイリアンズ	¥15,000
パロディウスだ！	¥4,000
トライゴン	¥13,000
ザ・シンプソンズ	¥15,000
出たな!!ツインビー	¥5,000
■GXソフト	
・セクシーパロディウス	¥10,000
・沙羅曼蛇2	¥3,000
・ときメモ対戦ぱずるだま	¥25,000
・極上パロディウス	¥5,000
・ツインビーヤッホー！	¥2,000
・対戦ぱずるだま	¥1,000
・ゴルフィングレイツ2（P付）	¥15,000
・サッカースーパースターズ	¥8,000

セイブ

雷電	¥18,000
雷電Ⅱ	¥39,000
雷電DX	¥46,000

東亜プラン

バツグン	¥18,000
アウトゾーン	¥9,000
達人	¥6,000
達人王	¥13,000
ヘルファイヤー	¥8,000
フーピー	¥5,000

ライジング

疾風魔法大作戦	¥18,000
蒼穹紅蓮隊	¥69,000

ナムコ

ダンシングアイ	¥85,000
鉄拳2Bバージョン	¥65,000
鉄拳2	¥58,000
パックマニア	¥15,000
コズモギャングザビデオ	¥8,000
ナムコクラッシックVOL.1	¥15,000
ナムコクラッシックVOL.2	¥48,000
ソウルエッジ	¥50,000
ソウルエッジⅡ	¥60,000
子育てクイズマイエンジェル	¥38,000
エメラルディア	¥2,000
鉄拳3	¥268,000
スーパーワールドコート	¥3,000
ネビュラスレイ	¥19,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥1,000
ギャラガ	¥4,000
鉄拳	¥49,000
ゼビウス3D／G	¥38,000
スーパーワースタ'95	¥2,000
グレートスラッガーズ94	¥1,000
アサルト（P無）	¥38,000
ダンクマニア	¥28,000

セガ

バーチャロンPCB	¥280,000
ラストブロンクスPCB	¥115,000
ファイティングバイパーズ	¥115,000
ソニック ザ ファイター	¥115,000
バーチャファイター2	¥58,000
ダイナマイト刑事	¥75,000
デカスリート	¥75,000
ぷよぷよ通	¥6,000
ぷよぷよ	¥3,000
コラムス	¥2,000
スタックコラムス	¥2,000
ぽとぽと	¥1,000
登龍門	¥1,000
コラムスⅡ	¥2,000
イチダントアール	¥3,000
テトリス	¥5,000
ウォーリーを探せ（無）	¥1,000
フラッシュポイント	¥1,000
クラッチヒッター	¥1,000
MVP	¥1,000

テクモ

デッド オア アライブ	¥120,000
スーパーピンボールアクション	¥8,000

アイレム

R-TYPE	¥12,000
ガンホーキ	¥10,000
イメージファイト	¥7,000
メジャータイトル	¥5,000
R-TYPE LEO	¥12,000
ボンバーマン	¥5,000

タイトー

究極タイガーⅡ	¥58,000
パズルボブル2X	¥63,000
逆鱗弾	¥53,000
パズルボブル2	¥63,000
あっかんべーだー	¥58,000
エレベーターアクションリターンズ	¥58,000
クイズシアター	¥58,000
ハットトリックヒーロー'95	¥58,000
バブルシンフォニー	¥58,000
ダライアス外伝	¥58,000
カイザーナックル	¥58,000
ライトブリンガー	¥19,000
フェニックス	¥8,000
レイフォース	¥16,000
レイストーム	¥58,000
アラビアンマジック	¥23,000
スペースインベーダーDX	¥3,000
メタルブラック	¥18,000
グリッドシーカー	¥15,000
ドンドコドン	¥8,000
ファイターズインパクト	¥48,000
ライディングファイト	¥15,000
大旋風	¥5,000
ヘビーユニット	¥7,000
ニンジャキッズ	¥8,000
サイキックフォース	¥35,000
サイキックフォースEX	¥38,000
キャッスルオブドラゴン	¥6,000
人生劇場	¥5,000
ルナーク	¥10,000
キャメルトライ（P無）	¥15,000
■F3カートリッジ	
・バブルメモリーズ	¥15,000
・ダライアス外伝	¥5,000
・バブルシンフォニー	¥2,000
・ハットトリックヒーローズ'95	¥1,000
・パズルボブル3	¥23,000
・エレベーターアクションリターンズ	¥3,000
・あっかんべーだー	¥3,000
・パズルボブル2	¥3,000
・逆鱗弾	¥2,000
・パズルボブル2X	¥10,000
・究極タイガーⅡ	¥2,000

クイズ

熱闘！激闘！クイズ島	¥1,000
アテナのハテナ	¥1,000
DNAの反乱	¥1,000
クイズ365	¥3,000
クイズ1,2フィニッシュ	¥2,000
ハテナの大冒険	¥1,000
殿様の野望2	¥4,000
クイズ学問のすすめ	¥1,000
クイズ スクランブル	¥1,000
クイズ 合衆国	¥1,000
熱答クイズチャンピオン	¥1,000

エスエヌケイ

バトルフィールド（P付）	¥18,000
ゴールドメダリスト	¥2,000
スカイソルジャー	¥9,000
■MVSカセット	
リアルバウト餓狼スペシャル	¥38,000
リアルバウト餓狼伝説	¥9,000
サムライ天草降臨	¥17,000
サムライ斬紅郎無双剣	¥6,000
真サムライスピリッツ	¥4,000
マジカルドロップ2	¥10,000
ギャラクシーファイト	¥6,000
ダンクドリーム	¥9,000
パズルDE PON	¥6,000
リーグボーリング	¥6,000
パズルボブル	¥8,000
ダブルドラゴン	¥14,000
風雲黙示録	¥6,000
ステークスウィナー	¥5,000
パルスター	¥5,000
キングオブファイターズ'94	¥4,000
キングオブファイターズ'95	¥10,000
キングオブファイターズ'96	¥17,000
ブレイカーズ	¥19,000
将棋の達人	¥18,000

ビデオシステム

F1グランプリ	¥2,000
ソニックウィングス	¥8,000
スーパーバレーボール91	¥2,000

パズル

干支物語	¥3,000
ぷるるん	¥2,000
オーマイガァー	¥2,000
ガンディーラー	¥2,000
ドラゴンパンチ	¥3,000
プリメーラ	¥2,000
スーパー上海	¥8,000
ぱづり	¥3,000
ななめでパズル	¥1,000

その他

パニックロード	¥2,000
キャノンダンサー	¥18,000
ギャルズパニックⅡ	¥18,000
ジンジンジップ	¥13,000
ススメ！マイル！スマイル	¥5,000
エクストリームダウンヒル	¥8,000
レッスルフェスト	¥1,000
サンダー&ライトニング	¥4,000
へべれけのぽぷ〜ん	¥3,000
リングファイター	¥1,000
カベール（P無）	¥3,000
特殊部隊UAG	¥15,000
ダブルドリブル	¥3,000

花札

恋こいしましょ	¥18,000
華をやらねば	¥3,000
華弥生	¥1,000
華妓花	¥1,000
姫四季部	¥2,000

将棋

名人戦	¥7,000
五月戦	¥8,000

麻雀

麻雀ファンクラブ	¥1,000
麻雀やるなら	¥1,000
麻雀宣言	¥1,000
麻雀大予言	¥1,000
麻雀世界の神秘	¥35,000
スーパーリアル麻雀PⅥ	¥18,000
ファイナルロマンス	¥3,000
実験ラブストーリー	¥1,000
キャンパスハンティング	¥1,000
リアル麻雀 牌牌	¥1,000
とってもE雀	¥2,000
ごっつええ感じ	¥1,000
鹿鳴館	¥1,000
ポン珍かん	¥2,000
恋のマジックポーション	¥1,000
ミラージュ	¥3,000
実録まる恥麻雀	¥4,000
スーチーパイスペシャル	¥2,000
雀師	¥1,000
ウルトラまる秘麻雀	¥5,000
個人教授	¥1,000
クリスタルギャル	¥1,000
サーキットの女豹	¥1,000
パチンコ物語	¥2,000
カメラ小僧	¥3,000
ズームイン	¥1,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥1,000
ハイパーリアクション	¥7,000
セーラーウォーズ	¥17,000

KIC PANA TWIN（S対応）



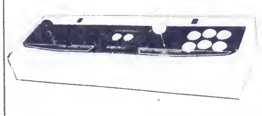
本体……………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000（S対応）



AV-5000………… 26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター（S対応）



本体………………… 48,000円

■この他基板は豊富に用意してあります。
■価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

Multi Media Place

初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

君こそゲーメスト！
HI-SCORE CLOSE UP!

今号より、各ゲームの全国1位ハイスコアを集計する「君こそゲーメスト」がリニューアル！新旧問わず、注目すべきゲームの全一スコアをとりあげてみることにしました。スコアラーの皆さん、応援よろしくお願いします！

バトルサーキット BATTLE CIRCUIT（カプコン）

1回目集計

40,027,600（イエロービースト使用）

SnRun-γ

ゲーム倶楽部大船店（神奈川）

地獄の金稼ぎ

真のラストボスを倒すとクリア時にコインの枚数×5000点が加算されます。

ザコがわき出す場所で粘るのが基本のようですが、ボスで時間ギリギリまで粘るのは相当な腕前が必要でしょう。

申請数も多く、盛り上がっているので次回からキャラ別集計開始の予定です。

とべ！ポリスターズ（コナミ）

2回目集計

620,970

桜ちゃん。アニメ化おめでとう L2A－㊅

GAME'S WiLL（京都）

100点に命をかけろ

セコ稼ぎが熱いこのゲーム。今回の集計では61万点以上の点数を記録したプレイヤーが4名もいる大激戦でした。

敵の撃つミサイルやザコをどこまで攻められるか。限界への挑戦はこれからが本番といったところでしょうか。

怒首領蜂（アトラス／ケイブ）

3回目集計

Aタイプ

364,497,280（全2周クリア）

LAOS－長田仙人

ビッグウェーブ（高知）

Bタイプ

254,128,520（全2周クリア）

☆CAT'S－とき坊

アイリン夢空間（岐阜）

Cタイプ

382,561,120（全2周クリア）

DBL－ZKB－NAI

個人申請　TVパンアップ（千葉）

全機種2周クリア達成！

前回2－7に終わっていたBタイプも2周クリアが達成されました。そしてAタイプCタイプ共5000万点以上の伸びを見せています。Cタイプに比べてクリアが難しいと思われるAタイプで高得点をたたき出したのは，前作首領蜂での活躍も記憶に新しい長田仙人氏。怒首領蜂でもその驚為的な実力をあますところなく発揮しています。

稼ぎはどこまでノーボムで進めるかが命のようですが、コンボつなぎもあなどれません。今後どこまで伸びていくのでしょうか。

君こそゲーメスト！ HI-SCORE CLOSE UP!

鉄拳3（ナムコ） 3回目集計

ファラン	キング
1′38″63	2′00″13
WWWA－WILLARD	パターン分かりません スト(研)GUY
タイトーイン002スタジアム（大阪）	ビッグウェーブ（高知）

ゴルド	ニーナ	吉光
2′19″68	1′40″53	0′55″60
SHADOW ピンクやってて（涙）。	ZZZ	FMK－こまつゆ
プレイシティ24（北海道）	プレイシティ24（北海道）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

シャオユウ	ロウ	レイ
1′14″50	1′34″91	1′45″35
STAC－MSV	SHADOW あごうさんはズーっと	SHADOW の格闘王（スマ）。
個人申請ゲームトピア999（大阪）	プレイシティ24（北海道）	プレイシティ24（北海道）

瞬殺命！タイムアタック

徐々にタイムが縮んできた鉄拳3だが、早くも仁とポールが未更新になっている。前回の集計で力を使い果たしたか？

ガード不能技を使用するキャラはあまり多くなく、瞬殺パターンの改良次第ではまだまだ大幅な更新も!? 注目すべきは吉光のきわどい争い。個人申請を含めると1分を切ったプレイヤーは4名にのぼりました。基本は紫電から草薙砲ですが、紫電のあてにくい敵に対して不惑や絶鳴剣を使っているようです。

今後問題になってきそうなのが、時限プログラムで出現するクマ等の隠しキャラでしょう。キャラによっては相当苦しめられそうです。

今後クマ（パンダ）やジュリア等の集計も予定していますので、皆さんの力の入った申請をお待ちしています。

STREET FIGHTER ストリートファイターIII（カプコン） 3回目集計

ダッドリー	オロ
3,854,600	3,954,600
T.Clue-ISD	L2A-GYO♥
扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	GAME'S WiLL（京都）

アレックス	ネクロ	ショーン
4,057,800	4,061,200	4,076,800
ヅガ夫	T.Clue-ISD	BELLDANDY 貧乏暇無し！
GAME'S WiLL（京都）	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	プレイシティ24（北海道）

リュウ	ケン	エレナ
4,038,400	3,832,700	4,679,800
T.Clue-ISD	釣りキチ三平	魔B党－K.O かなり全力！
扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	チャレンジバンバン（愛媛）	プレイシティ24（北海道）

5キャラで400万点突破！

ブロッキング稼ぎも極まってきて増々盛り上がってきたスト3ですが、残念ながらユン＆ヤンでも永久パターンが発覚してしまいました。いぶきに続き集計打ち切りになります。スコアのほうは、ブロッキングだけでなく様々な連続技の研究等により、爆発的な伸びを見せています。

選択しているスーパーアーツは、威力よりもヒット数や使いやすさを重視しているようです。

また、一番点数が高くなっているのはエレナですが、これは1人目の対ユン＆ヤン戦でのブロッキング稼ぎが決め手になっているようです。

今後どこまで点数が伸びていくのか非常に楽しみです。

レイフォース RAYFORCE（タイトー）

9,392,900

KMC-T.K

個人申請ゲームセンターコパⅢ（神奈川）

「美麗」ロックオンパターン

なんといってもこのゲームの魅力はロックオンレーザーでのまとめ倒しにつきるのではないでしょうか。

芸術とまでいわれるロックオンパターンも至高の極みに達しているようです。

MAGIC SWORD マジックソード（カプコン）

18,768,535

CYCLONE-KIW

タイトーイン002スタジアム（大阪）

究極の金字塔

この点数を見て言葉を失った人も大勢いるのではないのでしょうか。30階・45階ペンダント有りという強運を生かしきったこのスコア、まさに究極！

君こそゲーメスト！

ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
パズルボブル3	ふつうモード	749,470,040	SOLID - S.S	個人申請ゲームセンターキング(愛知)
	2.5モード	838,443,980		オレンジペコ(愛知)
ライデンファイターズ	ジャッジスピア	56,322,730	DAB.S	個人申請アミューズメントランドケンタゴン(東京)
	ビーストアロー	54,066,230	グラディウサー同盟 DKT - GER(ま)	個人申請駿河台アリエス(東京)
	スレイブ	54,556,040	GAP - LUS	個人申請駿河台アリエス(東京)
プリクラ大作戦	クララ	38,768,300	LKR	jogo江古田店(東京)
わくわく7	まるるん	38,783,800	(D)	プレイランドエフワン(仙台)
ロックマン2		1,392,700 (ストーリー3、フォルテ)	皆様東京ではお世話になりましたbyまJU	個人申請アババ天神橋店(大阪)
ワインディングヒート		1′43″007 (初級)	IML - UUU	個人申請モンキーパンチ(愛知)
ねらってチュー		871,170	カンストしたいぞ ZAC - Ristar	個人申請ニューパンアップ(千葉)
レイストーム	R-GRAY 2 (16ロックオン)	28,185,250	TUC - HOR	個人申請ウィルトークタイトー山口(山口)
	R-GRAY 1 (8ロックオン)	17,180,700	FUS	タイトーイン町田(東京)
サイドバイサイド	初級	2′06″20	F.A.N.G - JAMA	個人申請アミューズメントラージ(福岡)
スターグラディエイター	ハヤト	2′04″44	悶悟涙MLK(寸)	モンキーハウス本館(福岡)
	ビルシュタイン	1′56″23	悶悟涙MLK(止)	
	ガモフ	1′58″30	悶悟涙MLK(ま)(り)	
	ゼルキン	2′00″51	G.M.C.悶悟涙 T.H(ち) 絶対音感	

集計	ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
1回目集計	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド		107,500	Mr.まさし君	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
2回目集計	ストリートファイターEXplus		2,735,500 (豪鬼使用)	さらば護堂十字 CHAエロザマース	個人申請ゲームスポットフォーカス(大分)
	スカッドレースニューバージョン	初級 昼	2′03″01	MSO - おーさま(爆)	カントリーボーイ(広島)
		初級 夜	1′48″90	MSO - LIE(天)	個人申請アミューズメントプラザ タイム艦(東京)
		中級	2′28″68	D.Hill(D.H)	個人申請アミューズメントプラザ タイム艦(東京)
		上級	2′29″02	KMS	個人申請アミューズメントプラザ タイム艦(東京)
4回目集計	スカッドレース	上級	2″31″81	YAP(爆)隊員	個人申請新宿スポーツランド別館(東京)
	ソニックウイングスリミテッド		3,597,100	IML - UUU	個人申請モンキーパンチ(愛知)
	さるかにハムぞう		242,671	BFM(た)	個人申請モンキーパンチ(愛知)
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル		1,911,000	STG - T.M(欠)	タウンスポットプレイランド(大阪)
	ヘヴンズゲート		2′54″10 (ジン使用)	マイナーゲームに愛を G'z HID	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
	マネーアイドルエクスチェンジャー	一人で練習	6,401,308 (LV99)	R·H マタドール菊地	個人申請ゲームセンターワシントン(千葉)
		対CPU	7,616,126	SAL	jogo江古田店(東京)
	GTI CLUB		1′24″620 (超上級)	WZH	GAME's WiLL(京都)
5回目集計	ウォーザード	タバサ	9,299,000	☆CAT'S - (石)	アイリン夢空間(岐阜)
	ぷよぷよSUN		1,335,877 (ふつう)	SPD - SGP - 飼葉 優里(ぷ)	チャレンジャー関大前(大阪)
	マクロスプラス		5,206,990 (VF−11使用)	J,G,K - ALL(副)	GAME's WiLL(京都)
	ストリートファイターEX		1,671,400 (ケン使用)	あⓀりちゃん	ギャレッソン津田沼店(千葉)

ハイスコア講評

では今回集計開始のザ・ハウス・オブ・ザ・デッドから解説にはいっていきます。ルート分岐があるゲームなので点数の高いルートを見つけだすのが重要なようです。そして敵の頭を狙って倒すと点が1・5倍になるので、厳しい攻撃をかわしつつ頭を狙い撃っていかなければいけないようです。

大型筐体物のゲームにしては人気も高く、申請も多いので今後も熱い争いが繰り広げられていきそうです。

ストリートファイターEXplusは順調な伸びをみせています。パーフェクトをのがしてもあまり点数はおちないので残タイム重視で積極的に攻めていくのがいいようです。使用キャラは豪鬼になっていますが、他のキャラにも高くなる可能性があるのではないのでしょうか。

スカッドレースニューバージョンは御覧のとおり同一店からの申請が3部門をしめました。それぞれコースごとに違うプレイヤーがいて、この層の厚さは驚かされます。

マネーアイドルエクスチェンジャーの一人で練習モードは最速のスピードでも耐えられる腕前に達しているようです。カンストがみえたか？

ウォーザードはタバサが更新されています。練金稼ぎの効率が相当極まってきているのでしょうか。

ストリートファイターEXは異常な伸びを見せています。あらたな発見があったのでしょうか。使用キャラもケンになっています。

いまだに熱い戦いがつづく

君こそゲーメスト!

セガラリーチャンピオンシップ	中級	2′26″32	ぎるはま(爆)隊長	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	チャンピオンシップモード	3′14″48	R.N	個人申請ゲームファンタジーランドキングジョイ(愛知)
ガンバード	アッシュ	2,171,900	戦国人	プレイランドエフワン(仙台)
	マリオン	2,161,600	TAD	プレイシティキャロット松本店(長野)
豪血寺一族2	キース	6,939,000	☆CAT'S - きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
	陳念	15,180,800		
	アニー	8,422,800		
	お梅	4,744,100	NAL	オレンジペコ(愛知)
デイトナUSA	上級	3′07″04	ぎるはま(爆)隊長	タイトーイン町田(東京)
ヴァンパイア	モリガン	1,922,000	GSM - YBK - つる	ゲームコーナーフジ(東京)
スーパーストリートファイターII	E.本田	2,031,700	GSM - YBK - つる	ゲームコーナーフジ(東京)
ワールドヒーローズ	ジャンヌ	2,519,100	ESSAY - ABN(翔)	個人申請ハッピーイン高崎店(群馬)
レゾン		629,000(連付き)	獣よりも険しい道をあるいてもまだ(ハ)	個人申請JOY広島(広島)
ストリートファイターIIダッシュターボ	M.バイソン	1,520,300	KMC - T.K	個人申請ゲームセンターコパIII(神奈川)
だるま道場		365,250	(抹)02 - RIZ	プレイシティキャロット二荒(栃木)
モンスターランド		8201ゴールド	IML - UUU	アイリン夢空間(岐阜)

X-MEN vs ストリートファイター		4,028,200	SnRnn-y	個人申請アミューズメントランドケンタゴン(東京)
バトルガレッガ	ボーンナム	16,099,080	NAL	オレンジペコ(愛知)
セクシーパロディウス	ビックバイパー	6,838,900	VMT-ABU	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
戦国ブレード	アイン	2,190,700	HYAKU-KTL-UGF	タイトーイン002スタジアム(大阪)
蒼穹紅蓮隊	紫電	33,330,610,	G'z KYO	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
	鵬牙	41,568,530	BANRI	チャレンジバンバン(愛媛)
風雲スーパータッグバトル		982,100(ハヤテ、ゴズウ使用)	MIZ神-ZZ(か)	GAME'S MILK(京都)
スカルファング	オートモード	20,124,300	S.N	タイトーイン002スタジアム(大阪)
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	4,442,130	NGP-ANP (優)	西銀座ゲームプラザ(山梨)
でろーんでろでろ		8,581,700(ふつう)	NGP-ANP (子)	西銀座ゲームプラザ(山梨)
バーチャロン		1′49″14(ライデン使用)	JAG-MIYA氏	個人申請竹芝アミュージアム(東京)
ナムコクラシックコレクションVol.1	ゼビウスオリジナル	1,401,710	HOP-KTL-EL2	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ストリートファイターZERO	ケン	4,244,500	メタルファイター♡よっしーぶい	GAME'S MILK(京都)
チェイスボンバー		3′08″31(中級)	HFG-ACH	個人申請渋谷会館モナコ(東京)
ビックトーナメントゴルフ		−23(ジャパンコース)	DELTA-ばや兄[よ]	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
バツグン	タイプC	24,390,180	首領蜂先生(竹)	西銀座ゲームプラザ(山梨)
ぷるるん		5,187,300	F.K-モリソヴァ[よ]	タイトーイン町田(東京)

レイストームはひさびさにR・GRAY1も更新されています。粘りに粘ったFUS氏の執念には脱帽です。

バトルガレッカはまたもやボーンナムのみの更新に終わっています。点数のヌルさがばれてしまったか?

100万点の大台間近の風雲スーパータッグバトルですが、とにかくガードキャンセルにつきるようです。

はたして100万の桁は存在するのか、それともカンストしてしまうのか。今後の展開に注目です。

蒼穹紅蓮隊は紫電の更新がひかります。非力な機体だけに後半面が厳しいのではないでしょうか。

鵬牙のほうもいままでいい位置につけていたBANRI氏がついにトップの座に輝いています。

今回も持ち込み基板による古いゲームの更新が多く見られます。理解のあるお店がふえてきたのは喜ばしいことですね。

毎月の締切日の設定について

基本的に毎月、下から2番目の日曜日が締切日となります。また、締切日の翌日(月曜日)が祝日にあたる場合その日が締切日となります。例外として4月と12月の締切日は1週間早くなります。

今市ゲームセンター ☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	3,591,300	MRX	But ALL ブルー
2	バトルサーキット	2,985,700	SiS−TIR	RD.7 シルバー
3	バトルサーキット	2,851,300	MRX	RD.7 グリーン
4	バトルサーキット	2,232,400	GTP−NTM	RD.6 ピンク
5	ストリートファイターⅢ	3,000,900	TDL−HAK②	ケン ALL P×9
6	ストリートファイターⅢ	2,109,800	SiS−TIR	オロ ALL P×?
7	ストリートファイターⅢ	2,104,000	うにまつ	ダットリー ALL P×?
8	侍魂天草降臨	7′00″57	T. W	リムルル ALL
9	侍魂天草降臨	10′14″71	MR2	幻十郎 ALL
10	ライデンファイターズ	46,158,940	GTP−NTM	スレイブ ALL (連)付 残0

5月18日現在

めざせハイスコア!!

今号より「めざせハイスコア!!」のコーナーが衣替えをしました！全国1位のスコアをまとめて最初のところで紹介します！

コスモランド ☆=0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (ポール)	1′43″35	EASY	ALL
2	鉄拳3 (吉光)	1′45″78	EASY	ALL
3	怒首領蜂 (A−TYPE)	87,902,520	EASY	2−5
4	怒首領蜂 (B−TYPE)	105,552,630	EASY	2−5
5	怒首領蜂 (C−TYPE)	147,254,060	ボンバー使うよーにした ゆうばり書記長	2−5
6	蒼穹紅蓮隊 (紫電)	15,324,060	EASY	ALL
7	蒼穹紅蓮隊 (鵬牙)	21,314,370	EASY	ALL
8	レイストーム (R−GRAY2)	18,203,200	EASY	ALL
9	ストリートファイターⅢ (ケン)	2,961,400	師走	ALL
10	ストリートファイターⅢ (オロ)	2,622,200	EASY	ALL

プレイランドエフワン ☆=0 (5)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	わくわく7	38,783,800	(D)	まるるん ALL (連)(必)
2	わくわく7	44,221,000	猫研(へ)	アリーナ ALL (連)(必)
3	ストリートファイターⅢ	3,604,200	AIS組−AYA	ヤン ALL (Ⅲ)
4	ストリートファイターⅢ	3,423,100	プリティーサミー向上委員青葉支局長LUK	ケン ALL (Ⅱ) (連)
5	鉄拳3	1′04″51	センチ向上委員会 会長ジャスティスメン	ヨシミツ ALL (必)
6	怒首領蜂	235,213,900	Trfx−MSA	TYPE−C 2−7 峰(本体)
★	ガンバード	2,171,900	戦国人	アッシュ ALL (連)
8	ストライカーズ1945	1,828,300	FEA−TND	P−38 ALL (連)(クリアのみ)
9	バトルガレッガ	15,006,660	S・F	ボーンナム ALL (連)
10	レイストーム	15,033,300	H/S 吉武	GRAY−1 ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=0 (48)

北海道札幌市澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (エイリアン、グリーン)	3,335,800	DST	ALL 残×0
2	マジカルドロップ3 (ストーリー)	4,646,366	DKC	ブラックピエロまで
3	鉄拳3 (ポール)	1′18″21	ランバ・ラル	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,610,300	BOWIE	ALLアンディ 12−5−2−1
5	怒首領蜂 (C−タイプ)	142,685,030	KRL−バイキン	2−5 578Hit
6	バトルガレッガ (ガイン)	16,170,970	ごいんきょ5号 クリアできましぇ〜ん	ラスボス5面1172万クリアさせろ
7	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,019,180	DDO党−ラシャ?	ラスボス 狂気のランク!!
8	バトルガレッガ (チッタ)	13,956,710	T³−吉村 聡 (E)君はどこ?	ALL 5面960万
9	ぷよぷよSUN (むずい)	236,955	蛙教信者SN	ALL
10	パズル番長	4,150,700	DKC 精神力もちません	レベル99 仙人

ギャレッソ津田沼店 ☆=3 (45)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターEX (ケン)	1,671,400	あ(ク)りちゃん	ALL (P)×?
2	怒首領蜂	246,776,750	ZKBな人	TYPE−C 2−5ボス
3	マジカルドロップ3 (ストーリーモード)	6,972,130	ZAC−Ristar	サン使用 9面
4	X−MENVS ストリートファイター	1,155,200	DDS	ALL
5	わくわく7 (ティセ)	4,572,100	神崎さん	ALL
★	セガラリー チャンピオンシップ(中級)	2′26″32	ぎるはま(連)隊長	ランチャ MT
7	バトルガレッガ	2,722,370	穴うめFighter	2面終了 フライングバロン
8	バトルガレッガ	15,263,410	GEBOKU(Ｄ)♡	ALL ワイルドスネイル
9				
10				

モンテカルロ ☆=0 (22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (サイバーブルー)	18,266,600	ひさしぶりの高崎 SnRun−y	1cALL (必)(同時押し)
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (アンディ)	1,582,000	清水兄ィ T・S	1cALL ギース(有)
3	(ビリーカーン)	1,520,500	DDT 私の本名は望月です	1cALL ギース(有)
4	(望月双角)	1,470,100	DDT 私の本名は望月です	1cALL ギース(有)
5	(EX.ビリーカーン)	1,468,300	DDT 私の本名は望月です	1cALL ギース(有)
6	(ダックキング)	1,423,500	DDT 私の本名は望月です	1cALL ギース(有)
7	レイストーム (RG−1)	15,102,250	牧	1cALL 5機設定 ノーマル
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,739,160	みのり誕生日 桜さん 親衛隊隊長KEI	1cALL 19連鎖 藤崎詩織使用
9	マジカルドロップ3 (すとーりーモード)	1,110,792	木枯らしBON次郎	タワー使用 20連鎖
10	マジカルドロップ3 (すごろくモード)	9,999,999+α	ベアランド前橋 M・M	チャリオット使用 6マス

NTK ☆=0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX plus	2,429,300	さくらだぁ	1coin ALL リュウ使用
2	ストリートファイターEX plus	2,384,000	さくらだぁ マークⅡ	1coin ALL ゴウキ使用
3	ストリートファイターEX plus	2,380,100	MORIとおー	1coin ALL 獄殺リュウ使用
4	ストリートファイターEX plus	2,356,200	MORIとおーー	1coin ALL チュンリー使用
5	ストリートファイターEX plus	2,328,500	MORIとおーーー	1coin ALL カイリ使用
6	ストリートファイターEX plus	2,272,500	MORIとおーーーー	1coin ALL ブレア使用
7	ストリートファイターEX plus	2,173,700	MORIとおーーーーー	1coin ALL アレン使用
8	ストリートファイターEX plus	2,093,400	MORIとおーーーーーー	1coin ALL ザルダ使用
9	鉄拳3	1′52″01	M. M	1coin ALL ジュリア使用
10	鉄拳3	2′11″21	M. M	1coin ALL ジュリア使用

GAME in DAIEI ☆=0 (35)

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(047)376−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	137,423,830	NLB−怒・KNTR	2−5 C−SHOT
2	ストリートファイターⅢ (ユン)	3,037,600	T・Oさん	ALL
3	鉄拳3	1′43″33	NLB−怒・KNTR	ALL
4	電車でGO!	162.8km	DE. (德)	ALL
5	電車でGO!	180.5km	DE. (德)	ALL
6	スカッドレース (初級)夜	1′52″98	KEN−2	T・A 完走 F−1 ツインタイプ
7	スカッドレース (初級)昼	2′06″87	KEN−2	T・A 完走 F−1 ツインタイプ
8	スカッドレース (中級)	2′34″56	KEN−2	T・A 完走 F−1 ツインタイプ
9	バトルガレッガ	15,484,310	う牛さん	ALL
10	紫炎龍	48,553,990	NLB−ALT(た)	初クリア 残り 10

トミームナコ ☆=4 (26)

群馬県高崎市本町3−69 ☎(0273)25−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (イエロービースト)	39,116,000	SnRun−y	ALL(連)(必) 残×0
2	バトルサーキット (サイバーブルー)	26,758,200	SnRun−y	ALL(連)(必) 残×1
3	バトルサーキット (キャプテンシルバー)	25,335,700	おしよう	ALL(連)(必)
4	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	19,089,600	SnRun−y	ALL(連)(必) 死×2
5	ストリートファイターⅢ (ショーン)	3,432,400	やっぱりムナコはまったり SnRun−y	ALL 電パ無し
6	鉄拳3 (吉光)	1′14″66	TAM	ALL (同)
7	鉄拳3 (ロウ)	2′02″05	TAM	ALL (同)
8	ストリートファイターEX (ケン)	1,559,400	SnRun−y	ALL (連)
9				
10				

プレイシティ24 ☆=25 (143)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	鉄拳3 (ニーナ)	1′40″53	ZZZ	ALL
2	鉄拳3 (シャオユウ)(連)	1′39″01	SHADOW 熊イラネーとブツブツ	ALL
3	鉄拳3 (吉光)(同)	1′04″68	SHADOW 言いながら結構なスコ	ALL
4	鉄拳3 (ファラン)(同)	1′45″63	SHADOW ア出す辺り、さすが北	ALL
☆	鉄拳3 (レイ)	1′45″35	SHADOW の格闘王（スマ)。	ALL
☆	鉄拳3 (ロウ)	1′34″91	SHADOW あごうさんはズーっと	ALL
☆	鉄拳3 (ゴルド)(連)	2′19″68	SHADOW ピンクやってて（涙)。	ALL
☆	ストリートファイターⅢ (エレナ)(連)	4,679,800	魔B党−K. O かなり全力！	ALL 今回備考がシンプル
☆	ストリートファイターⅢ (ショーン)(連)	4,076,800	BELLDANDY 貧乏暇無し！	ALL ネームがゴチャゴチャ
10	バトルサーキット (イエロー)(連)(同)	35,591,000	花山 薫（あごう） キャラ別超希望！	ALL 残×0 残コイン=6217

ゲームコーナーヤングパレス ☆=0 (24)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ (オロ)	3,543,500	ASS. ニッシー西	ALL、(連)付
2	ストリートファイターⅢ (ショーン)	3,392,000	ASS. ニーシー西	ALL、(連)付
3	ストリートファイターⅢ (エレナ)	3,348,900	ASS. ニーシー西	ALL、(連)付
4	ストリートファイターⅢ (ケン)	3,427,700	赤リボン、ポタ太	ALL、(連)付
5	バトルサーキット (エイリアングリーン)	15,031,100	HARD−TORA コイン残2100?	ALL、天帝クリアー 残×0 C×2000(連)付
6	バトルサーキット (サイバーブルー)	3,603,900	HARD−M. M	ノーマルALL (連)付
7	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	3,563,400	FERC−NAD 天帝はムズイ?	ノーマルALL (連)付
8	ストリートファイターEX (キャラ不明)	1,269,200	KEDS (中学生プレイヤー)	1C ALL ラスト、ゴウキ
9	バトルガレッガ (ゴールデンガイン)	15,581,070	大波羅の友ダチ? 来店アリガトウ	ラスボス鳥270万 ←店員より
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=1 (21)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	4′10″68	Ran²	レイ 1C ALL
2	鉄拳3	2′18″30	UWM	ロウ 1C ALL
3	鉄拳3	1′26″06	UWM	ポール 1C ALL
4	鉄拳3	1′19″38	冷抹T・S	吉光 1C ALL
5	侍魂天草降臨	10′17″64	NOT−A えっ修羅	ガルフォード 剣豪 修羅 1C ALL
6	侍魂天草降臨	5′22″65	下忍 忍者推進委員	半蔵 剣豪 修羅 1C ALL
★	だるま道場	365,250	(株)02−RIZ	ノーマルALL (連) ヘルパーなし
8	首領蜂	19,808,760	PST−(ヒ)流PERO (ヘタ夫)	ノーマル 2−4 Type−B
9	戦国ブレード	1,171,800	関君結婚おめでとう	ユーニス 2−3
10	ヘヴンズ・ゲート	8′44″20	NOT−A 元KSG	1C ALL DULFFER

ゲームセンタードリーム ☆=2 (46)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (イエロービースト)	3,471,700	光速のトンビ	ALL
2	レイストーム (R−GRAY1)	14,981,750	たまねぎシューター 疾風の人狼使い	ALL
3	鉄拳3 (吉光)	3′08″07	藤森	ALL
4	ニンジャマスターズ	5′58″69	光速のトンビ	ALL
5	マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	5,088,852	TPD−PMM	レベル40
6	進め対戦ぱずるだま	142,060	TPD−PMM パズルマスター(見習)	ラスボス 大月先生
7	セクシーパロディウス (マンボウ)	3,670,300	TPD−ANG 穴うめ失恋SP	ALL 連付
8	ニンジャマスターズ	5′04″34		ALL
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆=1(71)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	21,939,900	M. I	ALL ノーミス ブルー S×7
2	パズルボブル2X	190,255,980	ASG− 如月浪人−RIN	ALL Xモード 2億にあと1回…
3	マジカルドロップ3 (ストーリーモード)	1,567,478	岩下見たか	フォーチューン ピエロまで
4	鉄拳3 (吉光)	2′15″63	H・T	ALL
5	対戦とっかえだま	3,692,300	るたまあ	ALL 教授 25連鎖 57個
6	クレオパトラ フォーチューン	5,925,420	OGP−鈴木みか(よ)	ALL 全消しだけ
7	ソルディバイド	596,100	河野由佳	カシュオン
8	ソルディバイド	406,200	前田愛 ギリギリ埋った…	ヴォーグ
9				
10				

ゲームプラザ コトブキ ☆=0(7)

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (吉光)	1′41″85	PSY	ALL
2	鉄拳3 (ポール)	1′53″20	ふがく	ALL
3	鉄拳3 (ニーナ)	2′15″63	ARB	ALL
4	鉄拳3 (レイ)	2′30″76	Z32	ALL
5	鉄拳3 (ジン)	2′44″40	KOM	ALL
6	鉄拳3 (ファラン)	3′26″69	ZYX	ALL
7	鉄拳3 (ロウ)	3′52″05	ARB	ALL
8	鉄拳3 (キング)	4′53″15	AKI	ALL
9	鉄拳3 (シャオユウ)	4′54″00	ARB	ALL
10	鉄拳3 (エディ)	7′24″86		ALL

ソニックビーム ☆=2(4)

千葉県松戸市松戸1172−1 ☎(047)360−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	15,372,600	DENさん御免なさい	ALL イエロー使用
2	ストリートファイターEX plus	2,046,900	あ、足りない! TMJ−ねこ丸	ダラン 1c ALL ガルダ6面 豪鬼有
3	マネーアイドル エクスチェンジャー	244,406	AXL改めCID	レベル36、総連144 最大連鎖11
4	対戦とっかえだま	3,352,900	鈴木 美鈴(つ)	ALL 自称教授
5	紫炎龍	53,880,570	明日から地獄のノーミスノーボンバー(ぬ)	ALL 残18 ドラなし
6	19XX (ライトニング)	17,277,300	ヘボい点でスミマセン SVX	残4、ボス、ALLⓈ 7面ボスで1機死亡
7	電車でGO!	208.0km	m表示なしでは まだ無理ですう	ALL 東海道
8	ダートダッシュ(SD)	4′13″56	D・Hill	SNOWスタート AT
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=10(271)

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1B2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ザ・ハウスオブ・ザ・デッド	107,500	Mr. まさし君	ALL ランク1
2	ソルディバイド (ティオラ)	2,366,400	Mr. まさし君	2−3
3	怒首領蜂 (タイプC)	228,031,780	ちぃ吉	連付 2−7峰
4	アルマジロレーシング (スプリント)	38″65	ZKB−LED. rf	ALL
5	アルマジロレーシング (障害)	38″50	MSO−LIE(天)	ALL
6	アルマジロレーシング (ボーリング)	90	MSO−LIE(天)	パーフェクト
☆	鉄拳3 (吉光)	55″60	FMK−こまつゆ	連必ALL 1本負け
8	鉄拳3 (シャオユウ)	1′16″63	DNB ナイトイーグルの砦	連必ALL
9	鉄拳3 (ニーナ)	1′42″88	MFC− 星白金あつし夫	連必ALL
10	レイブレーサー (最上級)	1′33″870	GKK−ろっど	TT完走 BL 31″075

遊's草加店 ☆=1(1)

埼玉県草加市高砂2丁目2−28 ☎(0489)43−8891

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(タイプA)	76,970,060	名のるほどのスコアではございません	2−5 2回目です
2	怒首領蜂(タイプB)	137,924,170	DBL−ZKB−NAI	2−7 峰 1周8200万
3	怒首領蜂(タイプC)	324,438,240	DBL−ZKB−NAI	2周ALL 1周12100万
4	ストリートファイターEX plus	2,587,600	SnRun−y	ALL ケン
5	バトルサーキット	4,007,900	SnRun−y	ALL ブルート END ブルー使用
6	鉄拳3	1′04″26	GKK−ろっど	ALL ポール 30秒25
7	紫炎龍	30,615,960	DBL−ZKB−NAI	2周ALL
8	ストリートファイターⅢ (ショーン)	2,578,500	M. MORIKAWA	ALL だれでもいいこして下さい
9	ストリートファイターⅢ (リュウ)	2′786,500	TWO	ALL これ以上のスコアを求む
10				

熊谷ガリバー ☆=0(36)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 ホーラム秋山ビル1F ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (CTYPE)	141,169,620	V・Fizz−J・K	2−6ボス前 SHOT強化
2	怒首領蜂 (ATYPE)	59,114,780	A号機始めました der ONKEL	2−2 LASER強化
3	バトルサーキット	3,102,100	帝王	ALL サイバーブルーマスプロなし
4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	73,500	IQ?	ALL
5	電車でGO! (山手線)	164.5km	バラモン	ALL
6	鉄拳3 (シャオユウ)	1′23″11	SNT(新)	
7	ストリートファイターⅢ (ヤン)	3,454,300	仙台のAIS組AYA	ALL
8	ライデンファイターズ (スレイブ)	49,097,330	5000万だしたい G5954¥−J・K	ALL (連)
9	パズルボブル3 (2.5モード)	625,265,880	PST−PTC	ALL 表ステージ
10	モンスターランド	3,736,020	7年ぶりにやった	GOLD 2323 ALL

ハイスコア通信 お店から①

●プレイシティ24(北海道)

しばらく金ケツ状態で人間らしい生活にも困ってると評判のスコア担当ですが(笑)まあ何とか人間らしい生活には戻れそうです(予定)。

とりあえず溜まっている予定を消化せねば(謎)。

担当 BELLDANDY

●プレイシティキャロット二荒店(栃木)

鉄拳3、ヴァンパイアセイヴァー共に大人気になっていると思う今日この頃です。

しかし、個人的には、ソルディバイドで斬、斬、斬、↑斬という感じです。

追伸アルマジロレーシングがおもしろいです。でも二荒にはないんだー。

さらに追伸セイヴァースコア出しに来てください。

トバル2ムズイヨT、Sより

●ゲームコーナーヤングパレス(千葉)

このたび当店では、来店できる方のみ2名様にストリートファイター3のポスターを差し上げます。ほしい方は、まずTELで!

他にもいろんなポスターがあるかも知れないよ?ポスターはすべて無料ですよ。そりゃ当り前だ。

扇ケ丘レジャーセンターの方、TELした時は、いろいろと、教えてもらいありがとうございました。

(担)Ⓗ・UKY

●熊谷ガリバー(埼玉)

今、ヴァンパイアセイヴァーが非常に盛り上がっています。大会もやる予定なので、腕に自身のある人は、ぜひ御来店ください。あと、ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドも、かなり盛り上がっています。情報交換などもやっていますので、これから始めたい人も、スコアを狙っている人も来てみてください。

by IQ?

●遊'S草加店(埼玉)

まだまだスコアラーと呼べる人も少なく、スコア的にも低いものが多いのですがスタッフ一同一生懸命、がんばっています。どうぞこんごともヨロシク。

●荏原ゲームコーナー(東京)

近頃、ちょっと古めのネオジオ(連)(必)バッチリ仕様)が流行っています。とりあえずは「目指せJOYCOMの壁!WHP」かな?

by根性大賞の次は恥骨大賞Get!(笑)恭ちゃん&ウィッキーさんに感謝♡SSC・ぶい

●タイトーイン町田(東京)

最近当店では、インディーズのバンド「LOVE」が大流行り!!彼等のミディアムでシェイクな曲を聞くと一発でハマルぞ!!

by SEXY BABY

●ゲームセンターポパイ(東京)

今回は、スコアに力を入れたのでスコアラーが多く来店して熱くなったので、スコアがのびました!臼井

●Jogo江古田店(東京)

とりあえずハイスコアボードなんか設置してみたりしました。けっこーマジらしいです。ま、近くまでいらっしゃることがあれば、是非立ち寄ってみてください。実力派プレイヤー(笑)の方々と共にお待ちしております。(いやマジで)

by (店)

●ゲーム倶楽部(神奈川)

ストリートファイター3・鉄拳3ともに対戦が熱いです。が、当店の一番人気はスーパーストリートファイター2Xとかいう噂も…腕に自身のある方のご来店を心待ちにしています。

また、ストリートファイターⅢ・ヴァンパイアセイヴァーの大会も予定していますので興味のある方は、ぜひ参加してください。

●ハイテク遊園ニュースター(山梨)

にっきーさん、みつきさん、GENさん、OS.P.Ⓣさん遠征ありがとうございました。

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）
山梨県甲府市国母 5－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,852,500	KK	1コインALL ショーン
2	ストリートファイターⅢ	1,509,900	＝龍	ALL ネクロ
3	ストリートファイターⅢ	944,500	ブー	ALL ヤン
4	怒首領蜂	139,246,910	OS．P．(T)	Bタイプ　ショット強 2－4　C＝連射
5	怒首領蜂	24,117,790	P．SS	Cタイプ　レーザー強 6面　C＝連射
6	紫炎龍	3,475,960	フトンガフットンダ	4面
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	777,700	ミスターこぞう♡	ALL ビリー
8	ストリートファイターZERO 2	1,029,600	SOS	ALL ソドム
9	X－MENvsストリートファイター	688,800	ミスターこぞう♡	ALL　豪鬼 サイクロップス
10	ソルディバイド	132,300	スシくってシス	ヴォルグ

西銀座ゲームプラザ ☆＝3（41）
山梨県甲府市中央 1－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マネーアイドルエクスチェンジャー（対CPU）	7,382,365	NGP－ANP　(宮)	1c ALL100×7 エクスチェンジャー(狼)
2	マネーアイドルエクスチェンジャー（1人練習）	2,819,911	NGP－ANP　(村)	レベル99＋α MAX21連
★	バツグン	24,390,180	首領蜂先生　(竹)	ALL C－TYPE 残8×4　(連)
★	もうぢゃ	4,442,130	NGP－ANP　(優)	対戦もうぢゃ 1c ALL　全消×9
★	でろーんでろでろ	8,581,700	NGP－ANP　(子)	1c ALL ふつう
6	鉄拳 3	1′12″51	HIDE	1c ALL ポール使用
7	鉄拳 3	1′13″85	HIDE	1c ALL 吉光使用
8	ばくばくアニマル	316,598	NGP－ANP	1c ALLおじょうず金貨×3
9				
10				

ゲームパレス ☆＝0（9）
静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ3（ストーリーモード）	1,804,238	WIL	ハイプリ使用 ウデつりそう…。
2	ティンクルスタースプライツ（キャラクターモード）	3,554,616	神風T・H	青スプライツ 8 WIN　39HIT
3	ストリートファイターEX plus（D・ダーク）	2,016,400	WIL	一応ALL
4	レイストーム（R－GRAY 2）	22,624,600	そして焼津市民MKW	ALL 私の限界かも…。
5	わくわく7（ティセ）	22,456,400	おーにし	ALL
6	バトルサーキット（C・シルバー）	17,000,100	ALF	キャラクターモード
7	ティンクルスタースプライツ（グリフォン）	1,347,480	超楓さん（うそ）	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	1,393,800	AOK	ALL
9	マジカルドロップ（すごろくモード）	9,999,999	WILさま	やっとカンスト。
10				

プレイシティキャロットアピア店 ☆＝0（1）
静岡県静岡市吉田15－8 プラザアピア 1F　☎(054)263－8604

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（TYPE－C）	140,126,580	ASD－XPD－APEX	2－6　394 S強化
2	怒首領蜂（TYPE－A）	89,855,610	ASD－TMY	2－3　393
3	鉄拳 3（ポール）	1′56″61	ASD	1c ALL
4	鉄拳 3（吉光）	2′59″98	M・W	1c ALL
5	鉄拳 3（レイ）	3′14″56	ZOF	1c ALL
6	鉄拳 3（ロウ）	3′18″61	F	1c ALL
7	デッド　オア　アライブ（かすみ）	2′28″75	ELY(す)	1c ALL バーストモード
8	デッド　オア　アライブ（かすみ）	2′59″41	ELY(す)	1c ALL ノーマルモード
9	レイストーム（RG－2）	23,848,800	ASD－TMY	1c ALL
10				

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）
長野県茅野市ちの丁田2732－1　☎(0266)72－5399

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,053,800	GEN	ALL
2	バトルサーキット(連)(同)（シルバー）	2,409,100	XJR	6面ボス
3	鉄拳 3 (連)（吉光）	1′56″08	XJR	ALL
4	鉄拳 3 (連)（ポール）	2′31″71	D．S	ALL
5	鉄拳 3 (連)（パンダ）	3′04″13	XJR	ALL
6	鉄拳 3 (連)（ジュリア）	3′23″38	Aすたろと!?	ALL
7	鉄拳 3 (連)（エディ）	3′49″61	ABA	ALL
8	鉄拳 3（ニーナ）		D．S	ALL
9				
10				

ゲームセンターポパイ ☆＝1（34）
東京都足立区綾瀬 4－9－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	187,079,970	Ⓩ	C－SHOT 2－6
2	スカッドレース（中級）	2′29″75	D．Hill（D．H）	T－A　ツインタイプ M－F－1(MT)完走
3	スカッドレース（上級）	2′29″33	NG.	T－A　ツインタイプ M－F－1
4	スカッドレース（上級）	2′31″10	KEN－2	T－A　ツインタイプ M－F－1
5	とべ!ポリスターズ	442,650	ANO(宇)マックロン	S－T－7
6	ライデンファイターズ	46,734,180	泉藤イワオ	ALLスレイブ（連射）
7	バトルガレッガ	12,772,950	マックロン社員	ALL
8	ソニックウイングスリミテッド	3,163,800	ANU－(宇)－マックロン	ALL（連射）
9	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,565,300	Y・A	ジョー・東くん ALL
10				

Jogo江古田店 ☆＝9（15）
東京都練馬区旭丘 1－71－10　☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マネーアイドルエクスチェンジャー（一人で練習モード）	5,631,559	SAL	レベル99 連鎖max21
☆	マネーアイドルエクスチェンジャー（CPU対戦モード）	7,616,126	SAL	1coinALL 100万×7
3	鉄拳 3（吉光）	1′16″90	～DAN～	1c ALL (同)
4	鉄拳 3（フォレストロウ）	1′48″18	LKR	1c ALL (同)
5	鉄拳 3（エディゴルド）	2′38″23	SEI	1c ALL (同)
★	プリンセスクララ大作戦（クララ）	38,768,300	LKR	1c ALL (連)(同)
7	レイダース　5	89(3－25)面	SAL	スコア 2355280
8	鮫!鮫!鮫!	20,000,000＋α	SAU（ラッキー！）	5－4で達成
9	ストリートファイターⅢ（えれな）	3,300,000	TGR	最終面 (連)
10	クイズ美少女戦士セーラームーン	250万ぐらい始めたばっか	いちご牛乳！おつりはいらないわ♡	まだまだ4面ぐらい

東京レジャーランド小岩店 ☆＝1（3）
東京都江戸川区小岩 8－15－3　☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・ハウスオブザ・デッド	79,700	DMC－チョイ	ALL ボーナスなし
2	電車でGO!（山陰EX）	162.8km	TBS氏．DE．氏	1コインALL 100点
3	電車でGO!（京浜東北）	201.9km	TBS氏.	1コインALL 100点
4	電車でGO!（東海道線快速）	208.0km	さくやまあぁ～ん号	1コインALL 100点
5	電車でGO!（山手線）	180.5km	TBS氏、DE．氏	1コインALL 100点
6	ナムコクラシックコレクションVol.1(ゼビウス)	3,874,830	海腹柏瀬	EX－1クリアSOL (パ)1ミス(連)(必)アレンジ
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	1,895,900	GSM－亀	SSS×20 四千落ち
8	怒首領蜂（タイプC）	200,670,970	DMK－スーパチキン君	2－6ショット強化 HIT819
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,747,600	虹色町の殺人コアラ	MAX16連鎖 虹野沙希使用
10	怒首領蜂（タイプA）	104,187,370	DMK－R	2－5 レーザー強化

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝1（33）
神奈川県鎌倉市大船 1－23－28　万屋ビル 1F　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（Cタイプ）	337,968,460	DBL－ZKB－NAI	2周ALL 残1
2	怒首領蜂（Aタイプ）	116,694,170	RSK－ぱすてる	2－4
★	セクシーパロディウス（ビックバイパー）	6,838,900	VMT－ABU	ALL　(連) 1周212万
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,371,280	もっと浦野先生向上委員会	ALL　(連)
5	鉄拳 3（ポール）	1′06″73	もっと月角先生向上委員会	ALL
☆	バトルサーキット（イエロー）	40,027,600	SnRun－y	ALL (連)(必)
7	バトルサーキット（ブルー）	25,015,100	SnRun－y	ALL (連)(必)
8	戦国ブレード（天外）	1,182,100	すし屋の息子へ、俺にもぷよまん（涙）	2－2　(連)
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆＝0（125）
神奈川県伊勢原市伊勢原 1－4－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	12,962,310	ORE	7面
2	とべ!ポリスターズ	411,710	根性ある奴求む！	ステージ7
3	ネオボンバーマン	256,450	ぼんばぁ～	ALL
4	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,794,000	オカ	ALL
5	マネーアイドルエクスチェンジャー（CPU対戦）	6,681,940	東戸塚の石井さんのパシリ	ALL 100万×6
6	マネーアイドルエクスチェンジャー（1人で練習）	435,422	PIS－“C”、“G”に感謝	レベル34 MAX16連
7	マジカルドロップ3（ムーン）	2,683,206	H　O	タイム8：16 20連鎖
8	コラムス'97	3,643	ORE	レベル131
9	怒首領蜂（Aタイプ）	63,954,890	PIS－CKN	2－2
10	ソルディバイド（ヴォーグ）	561,500	穴ウメマシーン42号	

TILT神保町店 ☆＝6（389）
東京都千代田区神田神保町 2－14－4　☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	電車でGO!（山陰本線ロング）	162.8km	さくやまあぁ～ん号	残28秒　星×1 総合評価100点
2	電車でGO!（東海道本線快速）	208.0km	さくやまあぁ～ん号	残54秒　星×2 総合評価100点
3	電車でGO!（山手線）	180.5km	さくやまあぁ～ん号	残45秒　星×3 総合評価100点
4	電車でGO!（京浜東北線）	201.9km	さくやまあぁあん號	残50秒　星×3 総合評価100点
5	怒首領蜂	275,091,310	SWY	2－7　タイプC ショット進化
6	レイストーム（R－GRAY 1）	16,211,600	5ボスで死亡 KRS－ゆのっぺい	ALL
7	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,655,140	ふふふ	ラスボス
8	鉄拳 3（ポール）	51″33	(ち)（けっこー死にたげ）	ALL　(連)付き ごちそうさま
9	F/A（5－WAVE）	1,481,050	TYR－JOO	ALL　残1 F－16
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝4（423）
東京都品川区旗の台 3－12－3 J・BOX 1F　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	さるかにハムぞう	211,740	JAG－哲氏	ALL
2	ソルディバイド（ヴォーグ）	1,537,100	ミス系	ALL
3	ストリートファイターⅢ（ケン(連)）	3,120,500	ミヤ系	ALL
4	ストリートファイターⅢ（オロ(連)）	3,076,000	オロ系	ALL
5	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,689,940	ミヤ系	ALL
6	電車でGO!（東海道本線）	200.0km	サハDF?!氏	ALL 来店ありがとう
7	電車でGO!（京浜東北線）	190.9km	209系	ALL
8	電車でGO!（山手線）	172.5km	205系	ALL
9	電車でGO!（山陰本線）	151.8km	キハ58系	ALL
10				

タイトーイン町田店 ☆＝2（240）
東京都町田市原町田 6－14－8　☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（オロ(連)）	3,781,400	CYR－KSL－WARRIOR	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ユン＆ヤン(連)）	4,145,900	CYR－ASM（池田竜王暐ファン）	ALL
3	ストリートファイターⅢ（ケン(連)）	3,203,300	SEXY．BABY－PYO	ALL
4	鉄拳 3（吉光）	1′26″43	フランシスコ＝フィリヨ	ALL
5	ヴァーサスネットサッカー	＋38	PYO	ALL
★	レイストーム（R－GRAY 1）	17,180,700	FUS	ALL (必)付
7	レイストーム（R－GRAY 2）	27,685,600	T^3－WIZ	ALL (必)付
★	ぷるるん	5,187,300	F．K－モリソヴァ[よ]	ALL
★	デイトナUSA（上級）	3′07″04	ぎるはま(爆)隊長	T．Aモード完走
10	テトリス（カンスト時ライン数）	588　LINE	P42（時間切れ）	カンスト

ゲームコーナーフジ ☆＝3（242）
東京都葛飾区新小岩 1－50－8　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット（エイリアングリーン）	25,605,500	GDS－S．O!!	ALL　(連)　(同)　残0 残コイン4233
2	バトルサーキット（ピンク）	5,664,200	灰色	ALL
3	ストリートファイターⅢ（エレナ）	3,929,300	灰色	ALL　(連)
4	ストリートファイターⅢ（ケン）	3,504,300	灰色	ALL　(連)
5	ストリートファイターⅢ（アレックス）	3,698,000	Mr．X	ALL　(連) P×11
6	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	2,656,200	Mr．X	ALL　(連) P×3
7	ストリートファイターEX（ほくと）	1,476,200	G．M．C．URA(氏)	ALL　(連)
★	スーパーストリートファイターⅡ（E．本田）	2,031,700	GSM－YBK－つる	ALL　(連) R42　爪×3
★	ヴァンパイア（モリガン）	1,922,000	GSM－YBK－つる	ALL　(連) D×8
10				

中央プラザ大泉店 ☆＝0（22）
東京都練馬区東大泉 1－35－6　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 3	1′30″81	KAI	ヨシミツ
2	ブレイカーズ	17,238,400	N．N	ティア
3	ビックトーナメントゴルフ	－21	MMR	日本コース
4	ビックトーナメントゴルフ	－21	AKU	オーストラリアコース
5	上海万里の長城（グレートウォール）	461,150	KENZOU	27面
6	上海万里の長城（北京）	723,990	さとし	ALL
7	上海万里の長城（クラシック上海）	274,500	M．H	14面
8	ライデンファイターズ	49,339,800	素人シューターMSA	ALL JUDGE SPEAR
9	レイストーム（8ロック）	11,822,950	ひでえお	8面
10	レイストーム（16ロック）	22,332,800	EZU	ALL

オレンジハット砺波 ☆＝0（2）
富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	7,914,500	いたくら	11－5
2	レイストーム	13,874,900	ZTT	ALL 残×0
3	怒首領蜂（Cタイプ）	67,405,990	TIS	2－3 MAX400
4	ダライアス（旧ver）	5,138,420	いたくら	Vゾーンクリア K－Q－V
5	ストリートファイターⅢ（ケン）	4,170,200	SOS	ALL 3本設定
6	ストリートファイターEX plus（リュウ）	2,356,100	CRO	ALL
7	対戦とっかえだま（イースター）	2,718,700	山形大佐 Y・O	ALL 20連
8	イメージファイト	942,300	Kぞう	ステージ14
9	レイフォース	3,496,400	FOB	R－6
10	ゲイングランド	30,997,225	TAD	ALL

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝0（22）
岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（ポール）	1′16″76	egg	ALL
2	鉄拳3（ヨシミツ）	1′31″41	TCC	ALL
3	鉄拳3（クマ）	2′24″68	egg	ALL
4	鉄拳3（ロウ）	3′12″18	LAW	ALL
5	鉄拳3（ニーナ）	2′22″25	NIN	ALL
6	鉄拳3（ジュリア）	2′02″93	egg	ALL
7	鉄拳3（花郎）	6′02″28	花男	ALL
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（30）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ガンバード（マリオン）	2,161,600	TAD	ALL 1周112万 2－2列車 (連)
2	ガンバード（ヤンニャン）	1,981,100	M．M	ALL 1周105万 列車なし 残×1 (連)
3	ストライカーズ1945（ムスタング）	1,663,900	KLM	ALL (連)
4	ストライカーズ1945（ライトニング）	1,329,300	TAD	2－5 1周99万 (連)
5	ソルディバイド（ヴォーク）	1,308,300	ごめんなさい	ラスボス
6	ソルディバイド（ティオラ）	762,300	ぷ○まんあげなくて	ラスボス
7	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	53,551,700	Joupiuss．V．R	ALL
8	怒首領蜂（TYPE C－SHOT）	119,028,600	AEL4－ABE	2－5
9	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,779,000	のり	ALL あと100万？
10				

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝6（231）
石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ（ネクロ）	4,061,200	T．Clue－ISD	ALL(連) 4ミス
☆	ストリートファイターⅢ（リュウ）	4,038,400	T．Clue－ISD	ALL(連) 4ミス
☆	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	3,854,600	T．Clue－ISD	ALL(連) 3ミス
4	ストリートファイターⅢ（ケン）	3,689,900	棒ず	ALL(連) 4ミス
5	怒首領蜂（タイプC）	196,900,650	M．T	2－7 レーザー強化
6	ネオボンバーマン（バトル）	20WIN	ラバーメン	ALL ゴム人間
7	ソルディバイド（カシュオン）	2,321,500	鳥男	2－2？(必)
8	ソルディバイド（ティオラ）	2,032,800	餓鬼球ガブッチョ	ボス死 (必)
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝25（199）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット（イエロービースト）(連)(必)	38,863,000	☆CAT'S－マサル	ALL
2	怒首領蜂（タイプA）	321,842,690	☆CAT'S－とき坊	全2周ALL フルオート
☆	怒首領蜂（タイプB）	254,128,520	☆CAT'S－とき坊	全2周ALL フルオート
4	怒首領蜂（タイプC）	334,170,110	☆CAT'S－とき坊	全2周ALL フルオート
5	とべ!ポリスターズ(連)	612,180	近江からの使者	ALL
6	鉄拳3（リン,シャオユウ）(連)(必)	1′15″86	☆CAT'S－きみちゃん	ALL
7	鉄拳3（レイ・ウーロン）(連)(必)	1′52″55	EFA	ALL
☆	紫炎龍(連)	58,747,050	近江からの使者	全2周ALL
9	ソニックウイングスリミテッド(連)	3,560,700	☆CAT'S－VXV	ALL 真尾まお使用
☆	ウォーザード（タバサ）(連)(必)	9,299,000	☆CAT'S－(石)	ALL レベル31

グリーンプレイランド ☆＝0（6）
岐阜県高山市西之一色町1－280高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（ポール）	1′49″90	RYU	1c ALL
2	鉄拳3（ニーナ）	2′26″95	PSY	1c ALL
3	鉄拳3（仁）	2′39″76	ECG	1c ALL
4	鉄拳3（キング）	2′52″45	RYU	1c ALL
5	鉄拳3（レイ）	3′03″91	RYU	1c ALL
6	鉄拳3（ロウ）	3′10″81	RYU	1c ALL
7	鉄拳3（花郎）	3′48″90	SAT	1c ALL
8	鉄拳3（クマ）	3′36″85	SAT	1c ALL
9	鉄拳3（ジュリア）	1′56″55	PSY	1c ALL
10	侍魂天草降臨（ナコルル）	4′00″67	るるる～～ぅ RYU	1c ALL

ハイスコア通信 お店から②

●ゲームパレス（静岡）
鉄拳3、ソルディバイド入荷!! 両方とも1回のプレイ時間が（昔と比べて）やたら短いです。前者の方はとくに、タイムを狙っている人はともかく、普通に楽しみたい人はある程度うまくなるためにやり込む回数がかなりのものになると思います。お金の工面も大変…。もう少し1回のプレイ時間が長くてもいいと思います。
ところでヴァンパイアセイヴァー、これがのる頃は対戦がすごいと思いますが、常連のみなさん、スキをついてスコアを出してくださいね（笑）。
by 店員のセカンド

●グリーンプレイランド（岐阜）
鉄拳3がまあどこもそうでしょうが異様に盛り上がってます。毎週土曜日の夜はちょっ～っとした対戦イベントもやってますんで対戦好きな人来てください！
相変わらず変な空中コンボから安定までいろいろくだらないことが書いてあるフリーノートもあるんで…興味ある人来てみてくださいね！

●アイリン夢空間（岐阜）
店員のわらいけ君がバトルガレッガ（ガイン）1コインオールしました。おめでとうございます。
店員＆常連一同

●オレンジペコ杁中店（愛知）
スコアラーのみなさま、暑くなってまいりましたが、頑張ってハイスコア目指してください。
by ときめきメモリアル対戦とっかえだま、アーケードに移植希望!!の店員倍損

●GAME'sWiLL（京都）
ゴールデンウィーク中及びその付近に遠征に来られたみなさま、来店誠にありがとうございました。またのおこしをお待ちしてます。
by 常連一同

●GAME'sMILK（京都）
東京のDKT・GER(ま)様・DBL・らじあめ㊥様・DAB'S様・GAP・LUS様、遠征ありがとうございました。
WiLL・タイトーイン002のみなさま、いつもありがとうございます、またお越しください。

●タイトーイン002スタジアム（大阪）
ああるじーぶー氏、ABU氏、ATF・KEN氏、FISCHER氏、NAI氏、S、I氏、Y、T氏、QQQ氏、CYCLONE・R、T氏、NEC氏、京城氏、らじあめ氏、DAB、S氏、GAP・LUS氏、DKT・GER氏、MKC氏、アイリンの店員の佐藤氏のみなさまご来店ありがとうございました。
駅ビル工事の為、立ち退きを迫られているので、スコア集計もいつまで続けれるか不明ですが、機会があれば、またご来店ください。
常連一同より

●ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
最近、不審な電話が多くて困っています。同一人物のしわざだと思いますが最低限のマナーは守ってほしいです。
P.S. DBL・ZKB・NAI氏、御来店ありがとうございました。
by 担当津川

●カントリーボーイ（広島）
ハイスコア募集しています。スタンプ倶楽部あります。
ギャザリングの強者からの挑戦まってます。
店員の負け犬より。

●アメニティスペースOZ（山口）
最近OZは出番が少ない様な気が…（涙）
※家でゲームをしながら読んでる君！こころあたりのある君は、スイッチを切ってOZに行く行く!!

●ゲームプラザ（熊本）
B、B氏、VGA会長SALT氏、ガレッガーズしま氏、御来店ありがとうございました。
ガレッガーズしま氏、誰もいなかったようで申し訳ありません。またの来店をお待ちしております。
by K666

●ゲームピアチャンス国分店（鹿児島）
誠に勝手ながら閉店の為、掲載を終了したいと思います。
長い間ありがとうございました。

チャレンジャー関大前店 ☆＝1 (91)
大阪府吹田市千里山東１－14－２　(61)(06)3389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド	1,118,900	M．K（1022才）	ラスボス ティオラ
2	バトルサーキット	14,379,000	空飛ぶダチョウ（UD.）	ALL　残×１ ピンク
3	電車でGO!(東海道本線)	208.0km	５☆RET－ MSX２＋	１コインALL★ 残り105秒
4	怒首領蜂	111,634,220	２周目キラー（1000万EVERYのみ）	２－５　TYPE C（レーザー）
5	ストリートファイターIII	2,445,400	ブロッキング キラーUD.	ALL RYU
6	ストリートファイターIII	2,421,500	ブロッキング キラーUD.	ALL ダッドリー
7	ストリートファイターIII	2,328,300	ブロッキング キラーUD.	ALL アレックス
☆	ぷよぷよSUN	1,335,877	SPD－SGP－ 飼葉　優里(ぷ)	ALL　ふつう MAX16連鎖
9	バトルサーキット	3,135,900	めざせ　前○!! オレもブルー	ALL 超・ブルー
10				

GAME's WiLL ☆＝16(346)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－１　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(イエロービースト)	29,037,300	(金)	ALL (連)(同)
2	ネオ・ボンバーマン(ノーマル)	507,050	WZH	ALL 残０
3	ネオ・ボンバーマン(バトル)	20win	WZH	ALL
☆	ストリートファイターIII(アレックス)	4,057,800	ヅガ夫	ALL　(連)
☆	ストリートファイターIII(オロ)	3,954,600	L２A－GYO♥	ALL　(連)
6	怒首領蜂(C·SHOT)	343,363,440	来店記念 DBL－ZKB－NAI	２－７
☆	とべ!ポリスターズ	620,970	桜ちゃん、アニメ化おめでとう♡L２A－(大)	ALL　(連) 次回改めます。
☆	マクロスプラス	5,206,990	J．G．K－ALL(副)	ALL　(連) VF－11
☆	GTI CLUB	1′24″620	WZH	ALL 超上級
10	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	14,726,050	ケンキチ	ALL　(連)

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝0 (173)
愛知県名古屋市中村区則武１－11－９　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(C－TYPE)	163,868,050	べーたな	２－７ ショット強化型
2	怒首領蜂(A－TYPE)	124,052,680	異邪剣	２－６ レーザー強化型
3	ロジックプロ	68,654	佐藤あげたん	ALL　ノーミス ローマコース
4	パズルボブル３(2.5モード表)	234,419,050	ASG－ 如月浪人－RIN	ALL
5	パズルボブル３(対戦ふつう)	30,035,040	ASG－ 如月浪人－RIN	ALL チンクル使用
6	ストリートファイターIII(ヤン)	3,239,000	名古屋嵐のスコアラー 月光塚TAT　参上	ALL 幻影陣セレクト
7	ソルディバイド(カシュオン)	643,400	入荷初日にとりあえず穴ウメで使ってください	スコア表示で面数出ません
8	怒首領蜂(B－TYPE)	40,874,890	何とか８個埋まりました。御協力ありがとう	６面 ショット強化型
9				
10				

タウンスポットプレイランド ☆＝3 (180)
大阪府枋木市中津町４－３　(61)(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	リアルバウト餓狼スペシャル(ジョー東)	1,911,000	STG－T．M(欠)	ALL S×20
2	バトルサーキット(ピンク)	27,416,800	ゆかなのサインゲット LZB－YK(猫)²	ALL 天帝有り
3	バトルサーキット(グリーン)	16,094,100	ニセ勇者！？コボルト	ALL 天帝有り
4	鉄拳３(シャオ·ユウ)	1′22″21	STAC－MSV	ALL
5	マネーアイドルエクスチェンジャー	1,800,962	MTZ神－ZZ(か)	１C　レベル95 練習モード
6	ネオボンバーマン(ノーマル)	296,000	SIN	ALL 残×２
7	ネオボンバーマン(バトル)	20win	SIN	ALL ２回目プレイ！
8	ストリートファイターEX plus(ガルダ)	2,268,300	SIN	ALL
9	紫炎龍	53,810,900	BTAC－ NJR－MRTA(会)	ALL　残×16 １UP×３
10	鉄拳３(ポール)	1′11″41	STAC－MSV	ALL

GAME's DRAGON ☆＝0 (39)
京都府京都市上京区千本通下位売下ル小山町888ドルスTWO１F　☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ネオボンバーマン(ノーマルモード)	307,950	才能を世に　YAG	クリア
2	バトルサーキット(イエロービースト)	20,810,500	いか臭	クリア
3	ストリートファイターIII(ケン)	3,313,600	(乗)	クリア　(連) ６本落ち
4	ストリートファイターIII(リュウ)	3,041,700	(乗)	クリア　(連)
5	ストリートファイターIII(ショーン)	2,899,700	サッキーファイブ 京都支部部員募集中	クリア　(連)
6	ストリートファイターEX plus(豪鬼)	2,505,600	YAG	クリア
7	ストリートファイターEX plus(ガイル)	2,372,200	YAG	クリア
8	バトルガレッガ(チッタ)	13,777,700	大当たり	クリア　(連)
9	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	13,120,320	大門	クリア　(連)
10				

オレンジ　ペコ ☆＝12(28)
愛知県名古屋市昭和区隼人町　☎(052)836－3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	32,117,500	K．M＝ クソゲーマスター様	ALL 連・同
2	怒首領蜂(タイプC)	267,120,800	NAL	２－７　連 レーザー強化
★	パズルボブル３(一人でパズル2.5モード)	838,443,980	SOLID－S．S	ALL 表ステージ
4	マジカルドロップ３(ひたすら)	23,727,188	YAS(は)	ふつうから レベル56
5	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	14,663,270	100万落ち	
★	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,099,080	NAI	ALL　連 残１
7	ロジックプロ	72,374	佐藤あげたん	ALL
★	豪血寺一族２(お梅)	4,744,100	NAL	ALL 連・同
9	対戦とっかえだま	4,251,700	連鎖がつながらない（怒）店員倍損	ALL　74－13
10				

タイトーイン002スタジアム ☆＝4 (318)
大阪府豊中市玉井町１－１－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	マジックソード(連)(必)	18,768,535	CYCLONE－ KIW	クリア　究極合体! 30階、45階(ぺ)有
★	戦国ブレード(アイン、(連))	2,190,700	HYAKU－ KTL－UGF	２周クリア １周123、８万
3	ライデンファイターズ(スレイブ、(連))	54,071,730	GAP－LUS	クリア
4	スカッドレース(初級、昼T.A)	2′04″84	低売上で消滅。でもおもんないからいっか。	完走　New、ver MT F１使用
5	スカッドレース(初級、夜T.A)	1′50″89	PPR－ KTL－のれん街	完走　New MT F１使用
6	スカッドレース(中級、T.A)	2′30″54	PPR－ KTL－IZK	完走　New MT F１使用
☆	鉄拳３(花郎)	1′38″63	WWWA－ WILLARD	クリア
★	スカルファング(オートモード(連))	20,124,300	S．N	クリア　SIF使用
★	ナムコクラシックコレクションvol.1(ゼビウスオリジナル(連))	1,401,710	HOP－ KTL－EL２	クリア　残７
10	電車でGO!(東海道線)	208.0km	BTAC－KEN(う) ブタクラブ会員募集中	クリア

GAME's MILK ☆＝4 (18)
京都府宇治市大久保町101－５　☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	1′05″63	ZGM	ALL　(同) 吉光
2	鉄拳３	1′25″58	GSK	ALL　(同) シャオユウ
3	ストリートファイターIII	3,657,500	L２A－GYO	ALL　(同) オロ
4	怒首領蜂	197,506,770	GSK	２－７ Aタイプ
5	バトルガレッガ	16,219,490	K．N(ど)	ALL ミヤモト
6	バトルガレッガ	15,812,090	木村	ALL ボーンナム
7	バトルガレッガ	14,069,310	GSK	ALL チッタ
★	風雲スーパータッグバトル	982,100	MIZ神－ZZ	ALL ハヤテ・ゴズウ
9	ぷるるん	4,631,000	MOS－PSJ	ALL
★	ストリートファイターZERO	4,244,500	メタルファイター よっしーぶい♡	ALL　(連)(必) ケン

AMZA11 ☆＝0 (14)
三重県熊野市木本町620－１　こまや２F　☎(05978) 9 －0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	2′00″35	Bee	吉光
2	ストリートファイターIII	1,776,700	SKR	リュウ
3	ストリートファイターIII	1,920,700	E．H．M!!	ショーン
4	ストリートファイターEX plus	1,455,800	E．H．M!!	スカロマニア
5	ストリートファイターEX plus	1,637,300	E．H．M!!	カイリ
6	ストリートファイターEX plus	1,441,500	E．H．M!!	ブルム
7	ストリートファイターEX plus	1,477,200	E．H．M!!	ベガ
8	ストリートファイターEX plus	1,530,900	E．H．M!!	ケン
9	ストリートファイターEX plus	1,561,200	E．H．M!!	裏ほくと
10	ストリートファイターEX plus	1,622,700	E．H．M!!	滅殺リュウ

ヒットゲームBEST10

鉄拳3堂々の首位

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	2	鉄拳3	820	ナムコ
2	1	ストリートファイターⅢ	615	カプコン
3	2	バーチャファイター3	534	セガ
4	5	怒首領蜂	330	アトラス
5	—	バトルサーキット	315	カプコン
6	6	X-MEN VSストリートファイター	284	カプコン
7	7	バトルガレッガ	198	エイティング/ライジング
8	4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	159	SNK
9	—	子育てクイズ　マイエンジェル2	152	ナムコ
10	9	電脳戦機バーチャロン	133	セガ

11位	12位	13位	13位	15位
ソルディバイド 121	電車でGO! 118	ストリートファイターEX plus 113	ヴァンパイアハンター 113	マジカルドロップ3 103

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	3	鉄拳3	868	ナムコ
2	1	ストリートファイターⅢ	687	カプコン
3	2	バーチャファイター3	627	セガ
4	5	X-MEN VSストリートファイター	290	カプコン
5	—	子育てクイズ　マイエンジェル2	231	ナムコ
6	6	怒首領蜂	223	アトラス
7	—	バトルサーキット	219	カプコン
8	4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	174	SNK
9	9	電脳戦機バーチャロン	140	セガ
10	8	ストリートファイターEX plus	139	アリカ/カプコン

11位	12位	12位	14位	15位
バトルガレッガ 116	ストリートファイターEX 110	電車でGO! 110	マジカルドロップ3 94	ヴァンパイアハンター 82



（埼玉県　P.N.かみしろ慶）

着実に伸びる鉄拳3

今月は全国的に出回った、ナムコの鉄拳3がヒットゲーム1位に輝きました。ゲームの完成度から言っても、時期から考えても妥当なところと言えるでしょう。

鉄拳2のときに話題になっていた、時限タイマーで登場するキャラクターも徐々に出始めています。クマ・パンダあたりから始まり、まだまだどんどん出てきそう。

話題は尽きない感じですが、ゲームの完成度に比べて、もっと対戦が盛り上がってもいいはず。そこが少し気になる点です。

2位のストリートファイターⅢ（カプコン）は、少し順位を下げた結果になりました。ひととうりの動きをマスターしたあとは、ブロッキングをメインとした攻防に発展していきます。この間に実は1つの壁があり、その壁を乗り越えないとより深い面白さにたどりつけません。その壁でとりあえずやめてしまう人が多い感じがします。

ニュースになる人気電車でGO!

新製品で上位に来たのが、カプコンのバトルサーキット、ナムコの子育てクイズ　マイエンジェル2です。

バトルサーキットは、アクションゲームファン待望の新作です。しかし、見た目の印象は、？？？という感じ。良く言えば実に味のある不思議なキャラクター達が、ところ狭しと走り回ります。（おやび～んのピノプは個人的にベストキャラクター賞って感じ）

見た目の印象に比べて、ゲーム内容はオーソドックスなアクションもの。ストレスなく、比較的易しめで楽しめる親切設計です。目の色変えてやりこむという雰囲気ではないですが、ゲームの面白さをしっかり味わえる出来になっているようです。

台数はまだそこまで出回っていないですが、特筆すべきはタイトーの〝電車でGO!〟です。一見すると変化のない退屈なゲームに見えますが、実際にプレイすると妙な緊張感の走るゲーム。現在、広い層を巻きこんで人気が続いていて、飽きて離れていく気配がありません。いろいろな点で、ゲームというものを改めて考えさせる作品です。

来月は、超話題作、ヴァンパイアセイヴァーに注目。大ヒット確実か。　（ぜんじ）

マンモス城インベーダーハウス　☆＝3（7）

大阪府高槻市北園町18－14　☎(0726)82－4323

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（ティオラ）	1,570,500	SGP－翔㊤	スペシャルラウンド
2	ソルディバイド（カシュオン）	1,542,900	SGP－翔㊤	スペシャルラウンド
3	怒首領蜂（Cタイプ）	260,746,900	DELTA－IGU	2－7 ショット強化
4	怒首領蜂（Bタイプ）	233,719,070	働き蜂	2－7 ショット強化
5	怒首領蜂（Aタイプ）	142,940,050	DELTA－TST㊙ 怒怒怒怒怒怒怒怒怒怒	2－6 ショット強化
6	ストリートファイターⅢ（ねくろ）	4,007,000	ARI	ALL P×5 ギル105リュウ80
7	鉄拳3（ヨシミツ）	1′11″61	K－O－T	ALL
8	バトルサーキット（イエロービースト）	29,112,400	UFO	ALL　天帝
★	ビッグトーナメントゴルフ	－23	DELTA－ばや兄㊤	ALL JAPAN －3×1　エース×1
10	ツインコブラ	10,539,140	DELTA－SGP－T・T	6－1 エリア999

ゲーマーズハウス　ガンマ　☆＝0（1）

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（A－TYPE）	79,129,730	OS－H・G	2－5 ショット強化
2	怒首領蜂（B－TYPE）	239,035,830	次々回締切までにはクリア（希望）働き蜂	2－7 ショット強化
3	怒首領蜂（C－TYPE）	336,664,210	DBL－ZKB－NAI	2周ALL ショット強化
4	バトルサーキット（キャプテンシルバー）	19,767,600	YRM	ALL
5	蒼穹紅連隊（紫電）	2,337,600	みん²	2－1
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	31,562,061	OS－H・G レゲーの仲間入り	ALL
7	クライムファイターズ	1,624,200	永影	ALL SSS×10 SS×9
8	琉球	242人	tko－kin	R－9
9	チョップリフター	334,570	トップガン天皇賞制覇おめでとう！	R－14
10		570,850	SマジックのL、ストライクほしい。Tuu	R－7

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝1（1

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（いぶき）	2,271,400	トヨカズ	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,812,700	牧野	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マイ）	1,392,200	トヨカズ	ALL
4	ぷよぷよSun（ふつう）	553,875	なむSUN・IPA	ALL 13連鎖
5	ライデンファイターズ（スレイブ）	38,551,150	G．W．里帰りスコア 桑名寛之	S－7ラストボスで死亡　連なし
6	X－MAN vs ストリートファイター	1,875,000	榎原稔真	ALL
7	ストリートファイターⅡX（ガイル）	1,538,200	石川	ALL
8				
9				
10				

川島玩具店　☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ケン・Ⅱ）	1,944,200	RIG	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ケン・Ⅲ）	1,626,600	RIG	ALL
3	ストリートファイターⅢ（ダッドリー・Ⅲ）	1,411,000	AOI	ALL
4	ストリートファイターⅢ（ダッドリー・Ⅲ）	1,500,300	DUO	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	1,388,300	NOA	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,263,200	AYA	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	1,179,000	AGE	ALL
8	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,134,400	NOA	ALL
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（竜、クラーク、ケンスウ）	605,000	HIE	ALL
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（マチュア、クラーク、クラウザー）	645,200	RON	ALL

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ネオボンバーマン	271,550	ASA	1C ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,237,000	R．N ジョー	ノーミス　SSS×5
3	X－MEN vs ストリートファイター	2,412,100	SRX　マグニートー　ウルヴァリン	1C ALL
4	蒼穹紅連隊	10,265,282	SUR－G 屠竜	6面　Ⓑボーナス×2
5	リーサルエンフォーサーズ	3,030	MUL	ステージ1～2
6	ドラゴンガン	1,940,064	HH	やった
7	アクアジャック	27,850	TBF	TOFと同一人物
8	バトルサーキット（ピンキー）	22,219,400	KAG三厳	天帝ALL
9	ストリートファイターEX plus（赤リュウ）	2,559,100	KAG三厳	ALL
10	電車でGo!（東海道本線）	194.0km	ひそかに再掲載（ぷ）SD－MIT	1C ALL

ホワイトハウス箱崎店 ☆=2 (63)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	蒼穹紅蓮隊(二号機紫電)	33,330,610	G'z KYO	ALL(連)付き (B)×10 200万落ち
2	蒼穹紅蓮隊(一号機屠竜)	31,583,140	税改	ALL(連)付き (B)×10
3	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	13,611,670	N'SA	ALL
4	バトルガレッガ(ガイン)	15,255,890	WGFC－G'z 亜美ちゃん♡	ALL 鳥260万 たくさん落ち(泣)
5	怒首領蜂(Cタイプ)	171,736,090	G. M. C. DURAN	2－6 (連)付き MAX 613HIT
6	ストリートファイターⅢ(オロ)	2,961,200	みのべ	ALL 夜行魂
☆	ヘヴンズゲート(ジン)	2'54"10	マイナーゲームに愛を G'z HID	ALL (同)付き
8	鉄拳3(ポール)	1'22"60	てでぃべあ	ALL (同)付き
9	鉄拳3(仁)	2'47"63	G'z HID	ALL (同)付き
10				

ビッグウェーブ ☆=4 (35)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(イエロー)	30,388,300	お金1000使った。 スト(研)GUY	ALL 連付 残0 金4784
2	バトルサーキット(グリーン)	22,898,700	キャプシルの弱さに比べれば・・・ ばくだ	ALL 残0 連付 金3600ぐらい
3	バトルサーキット(ピンク)	20,557,800	1発で8割とは －京都オルパス	ALL 連付 残0
4	バトルサーキット(シルバー)	16,998,700	アーマーをつけて雷鳴の中に入っていくと…	ALL 連付 残0 ばくだ
☆	怒首領蜂(Aタイプ)	364,497,280	LAOS－長田仙人	2周ALL 残0
6	鉄拳3(クマ)	1'18"33	スト(研)GUY	ALL 連付 予1分5秒
7	鉄拳3(仁)	1'44"03	スト(研)GUY	ALL
8	鉄拳3(ロウ)	1'57"63	ジュリアが使えると思ってやったら出た。	ALL
☆	鉄拳3(キング)	2'00"13	パターン分かりません スト(研)GUY	ALL 予不明
10	バトルガレッガ(ミヤモト)	13,123,860	えッ!?藤崎詩織が鉄仮面がツラ矯正!? (汁)	ALL

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=1 (10)

広島県広島市安佐南区長楽寺町1－1－37 ☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	スカッドレース(New ver.)	2'03"01	MSO－おーさま(爆)	初級 昼 T・AF1
2	鉄拳3	1'51"26	IZU (社長の最終兵器)	ポール 1c ALL
3	鉄拳3	1'48"90	IZU (社長のおきにいり)	吉光 1c ALL
4	鉄拳3	2'09"98	おいら	レイ 1コインALL
5	鉄拳3	2'48"08	ダンディーMARKⅡ (ロンゲ進行中)	ジュリア 1c ALL
6	パズルボブル3	9,077,530	匿名希望	ふつう ALL
7	怒首領蜂	38,447,510	シャオゆう	2－3 Aタイプ
8	リーグマン	278,000	YSA ラスボスせこい	ラスボスで死ぬ レッド
9	ぷよぷよSUN	177,890	おいら	6面で死ぬ MAX 11連鎖
10	コラムスⅡ	84,212	AIA	17面で死亡 宝石260

PLAY－HOUSEアスカ ☆=0 (6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	3'29"10	Mr－SIN	ALL ポール
2	ストリートファイターⅢ	2,280,600	Mr－YAS	ALL イブキ
3	鉄拳2 verB	1'43"40	Mr－SAM	ALL 王
4	X－MENvs ストリートファイター	1,568,400	Mr－BEE	ALL ウルヴァリン
5	わくわく7	7,290,800	Mr－SAM	ALL ティヤ
6	ティンクルスタースプライツ	1,234,520	Mr－K・T	ALL ストーリー
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,197,600	Mr－STO	ALL
8	侍魂天草降臨	13'16"49	Mr－END	ALL 柳生
9	ビッグトーナメントゴルフ	－17	1PA－KN	ALL グランド
10	パズルボブル3	64,762,220	Mr－END	ALL

タイトーイン空港通り店 ☆=0 (31)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(吉光)	1'20"16	まーくん 強制来店シリーズ	ALL (同)
2	鉄拳3(ポール)	1'19"60	わいわい 8年ぶりの来店	ALL (同)
3	スタックコラムス(オート)	356,267	SUR－悶悟涙R. T 松山支部設立	ALL 初入荷記念
4	レイストーム(R－GRAY1)	13,925,050	MI! ドンパチ練習中	ALL 5設
5	雷龍Ⅱ(1P側)	3,810,550	SUR－悶悟涙林連研R. T(犯)	8面 (連)
6	雷龍Ⅱ(2P側)	4,441,440	SUR－XEX(犯) (テンキーゼク)	ラスボス (連)
7	D&D (R) S.O.M(クレリック)	3,334,212	M&Y (石谷行方不明中)	ALL
8	ウォリアーブレード(デューイ)	522,440	重松 陽子	ALL 全面設定 (同)
9	ウォリアーブレード(ラスタン)	537,930	重松 陽子	ALL 同上
10	ウォリアーブレード(ソフィア)	525,100	重松 陽子 ダイエット失敗	ALL 同上

オキモト ☆=1 (19)

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,934,400	DOI SSS×20 P×19	ジョー東使用
2	バトルサーキット(サイバーブルー)	3,788,100	G	ALL 7
3	バトルサーキット(キャプテンシルバー)	3,179,100	G	ALL 7
4	バトルサーキット(イエロービースト)	3,350,800	G	8ステージ
5	デカスリート(100m走)	9"47	MF	ドイツ
6	デカスリート(走り幅跳び)	9m29	TRA	アメリカ
7	デカスリート(砲丸投げ)	25m63	AHO	ロシア
8	デカスリート(走り高跳び)	2m58	MF	ドイツ
9	デカスリート(400m走)	43"10	宮崎	アメリカ
10	リーサルエンフォーサースⅡ	12,110	Chaka	

ワンダーランド ☆=0 (5)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0962)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(ポール)	1'47"26	よっしー	ALL
2	鉄拳3(キング)	4'17"01	EGG	ALL
3	ストリートファイターⅢ(ケン)	2,479,300	MAO	ALL
4	ストリートファイターEX(ほくと)	1,286,900	よっしー	無敗ALL やったぜ、親父ィ！
5	ストリートファイターEX(ザンギエフ)	1,037,900	ARK	ALL
6	侍魂天草降臨(服部半蔵)	3'12"16	EGG	ALL 父が必ず。
7	X－MENvs ストリートファイター	1,265,200	S. Y	ALL
8	ライデンファイターズ(スレイブ)	42,549,390	1面でミスした ATS－LKC	ALL
9	レイストーム(R－GRAY1)	12,691,800	Y・T LOVEな BNK²－CRAIF	ラス面 わけわかめな感じ
10	ぷにっきいず	358,150	かみー	54ぷに レベル97

チャレンジバンバン ☆=5 (132)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ(ケン)	3,832,700	釣りキチ三平	ALL
2	ストリートファイターⅢ(リュウ)	3,744,800	★－暗黒龍	ALL
3	ストリートファイターⅢ(ユン)	3,725,800	源斗	ALL
4	ストリートファイターⅢ(ショーン)	3,244,900	穴ウメ	ALL
5	ストリートファイターEX plus(殺意のリュウ)	606,100	おたまじゃくし	ALL
6	鉄拳3(ロウ)	2'13"01	クレイジー岩鬼	ALL
7	ソニックウイングスリミテッド(真尾まお)	3,084,500	BANRI	ALL
★	蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	41,568,530	BANRI	ALL
9	ソルディバイド	2－1	ま～くん(入荷2日目)	全キャラ
10	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,142,330	クレイジー岩鬼	ALL

ゲームプラザミッキー ☆=1 (40)

広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(ピンク・オーストリッチ)	28,611,100	じゃーじ=ねずぎよ	ALL 残×1 ノーミス AB同時押し
2	バトルサーキット(イエロー・ビースト)	25,486,100	じゃーず= かぷこまー	ALL 残×0 AB同時押し
3	バトルサーキット(エイリアン・グリーン)	21,005,000	じゃーじ= NEZ－GYO	ALL 残×0 AB同時押し
4	バトルサーキット(キャプテン・シルバー)	20,299,900	じゃーじ= なこらすかいえんR	ALL 残×0 AB同時押し
5	鉄拳3(吉光)	1'09"25	ねずぎよ	ALL
6	鉄拳3(ポール)	1'24"25	ねずぎよ	ALL
7	鉄拳3(ニーナ)	4'01"91	MMK－DAC	ALL
8	ティンクルスタースプライツ	2,009,981	まかくん	ALL ド・ケスベイ
9	バトルガレッガ(G・バット)	ALL	大マ王いわもとくん	
10				

ゲームプラザ ☆=0 (221)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	293,400	天	アナカリス使用 D×1 ロースコア
2	マジカルドロップ2(ひらめきモード)	78,000	怒首領蜂？何ですそれ ATS－LKC	ALL(パ) 連無し
3	バトルサーキット	21,204,600	SEA	1c ALL グリーン使用
4	怒首領蜂	93,964,980	Darwin SIZ	Bタイプ2－3 1－5ミス
5	ソルディバイド	2,576,900	悶悟涙KMM 全力疾走（不安定）	ガシュオン使用 2周目 ボス2匹目死
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,402,500	Darwin 肉球REI	1c ALL ギース有 EXビリー 怒3！
7	鉄拳3	1'22"25	???	1c ALL ポール PSすみませんこさ坊
8	リブルラブル	宝×21回	おやじ	1c シーズン38 ゴメンネ
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=4 (338)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイカーズ	17,931,600	アングリーマシーン 悶悟涙J. O	1C ALL (連)(同) ピエール使用
2	バトルサーキット(サイバーブルー)	15,163,700	G. M. C. 悶悟涙KKK	1C ALL (連)(同)
3	バトルサーキット(イエロービースト)	25,014,200	G. M. C. 悶悟涙KKK	1C ALL (連)(同)
★	スターグラディエイター(ハヤト)	2'04"44	悶悟涙MLK(寸)	1C ALL (連)(同) 1負けカッパ(有)
★	スターグラディエイター(ビルシュタイン)	1'56"23	悶悟涙MLK(止)	1C ALL (連)(同) 2負け ビバ×2
★	スターグラディエイター(ガモフ)	1'58"30	悶悟涙MLK(ま)(り)	1C ALL (連)(同)
★	スターグラディエイター(ゼルキン)	2'00"51	G. M. C. 悶悟涙T・H(ち) 絶対音感	1C ALL (連)(同) 2負け ビバ×1
8	マネーアイドルエクスチェンジャー(1人で練習)	2,748,984	G. M. C. 悶悟涙T・H(ち) あと700万	レベル99+α 17分30秒
9	とべ!ポリスターズ	616,210	G. M. C. 悶悟涙げえむのごんちゃん	1c ALL (連)
10	鉄拳3(シャオユウ)	2'58"78	「本来は10項目埋めるべきものであり」	1c ALL (同)

アメニティスペースOZ ☆=0 (39)

山口県小野田市西葛西664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース(上級、レース、ツイン)	2'36"55	AEC	マクラーレンF1
2	怒首領蜂(TYPE・C)	71,988,430	HYDE	ノーマル(2－2)
3	鉄拳3(ポール)	3'28"78	MAD	
4	鉄拳3(吉光)	2'32"08	NAS	
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,354,600	AGO	
6	ストリートファイターⅢ(ヤン)	1,923,700	押川	
7	ストリートファイターⅢ(ダッドリー)	2,299,600	M・N	
8	ぷよぷよSUN	144,089	PKG	St 11
9	マジカルドロップ3(ストリートモード)	747,110	KOD	連鎖20 フール
10	マジカルドロップ3(すごろくモード)	3,075,930	M・K	19マス、エンペラー

ハイスコア通信 担当者から

今回プレイシティ24とアイリン夢空間の☆数はまったく同じ、まさに実力伯仲といったところ。

前回につづき大暴れしているのがプレイシティ24の柱SHADOW氏。手広くやっていく戦略がツボにはまっているのが大きい。

アイリン夢空間は鉄拳3や怒首領蜂で思わぬ苦戦を強いられていて、今後の見通しは不透明なところがあるのではないだろうか。

そして3位のGAME'S WiLLだがストⅢを中心とした展開で上位2店にぴったりついて離れない。

新作への取り組みも積極的で、これからも戦いに波乱を巻き起こす存在になりそうだ。

今回大きな話題をよんだのが、プレイシティキャロット巣鴨店へのMr.まさし君の参入だ。同氏が起爆剤的な存在となる可能性がおおいにあり、今後の巣鴨からは目が離せないところだろう。

折り返し地点を迎えた今年度の☆獲得数争い。まだまだどう転んでいくかは見えてきていない。

☆獲得数上位店 7・30

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティ24(北海道)	6	25
1	アイリン夢空間(岐阜)	3	25
3	GAME'S WiLL(京都)	5	16
4	オレンジペコ(愛知)	0	12
5	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	2	10
6	jogo江古田店(東京)	1	9
7	TILT神保町(東京)	0	6
7	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	3	6

次回のスコア締め切りは **7月21日**（22日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法
やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。
もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件
以下にいくつかの注意点を挙げよう。
❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。
❺上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明
当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。
具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（28）」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。
※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

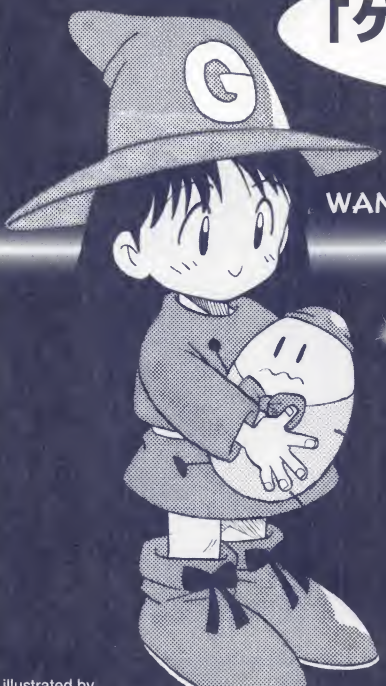
なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月～水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
6月発売					
モンスタースライダー	ビスコ	パズル	8－3	6月発売	
7月以降発売					
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘	8－4	7月予定	今年もまた、熱い夏がやってくる!! 新キャラもグッドです!!
MSH VS. ストリートファイター	カプコン	格闘	8－6	7月予定	
トータルヴァイス	コナミ	ガンシューティング	特殊	7月予定	
コットン2	サクセス	シューティング	8－2	7月予定	
LOST WORLD	セガ	ガンシューティング	特殊	7月予定	
Gダライアス	タイトー	シューティング	8－2	7月予定	
サイド バイ サイド2	タイトー	ドライブ	ハンドル	7月予定	
LE MANS 24	セガ	ドライブ	特殊	8月予定	
ギャロップレーサー2	テクモ		8－2	9月予定	今度は通信対戦ができるぞ！

発売日未定					
BLOODY ROAR	エイティング/ライジング ハドソン	格闘	8－3	未定	まもなく発売！牙を磨いてしばし待て！
パルスター2	SNK	シューティング	未定	未定	
ポケットファイター	カプコン	格闘	8－6	未定	
ソーラーアサルト	コナミ	3Dシューティング	特殊	未定	
ファイティング武術	コナミ	格闘	8－3	未定	
ウェディングラプソディ	コナミ	クイズ	特殊	未定	
ウイニングスパイク	コナミ	バレーボール（スポーツ）	8－2	未定	
対戦 ホットギミック	彩京	麻雀	KB	未定	彩京から、いきなり麻雀。
ストライカーズ1945 PART2（仮）	彩京	シューティング	8－2	未定	彩京から、いきなり超硬派。
ゼロガンナー	彩京	シューティング	8－3	未定	彩京から、いきなり三次元。
QP	サクセス	アクション	8－2	未定	



illustrated by
©MINE YOSHIZAKI

「ゲーメスト」の編集
社員&アシスタント

G−MODEL店長候補

新声パブリッシング
編集者

取次営業主任

プリティファン
ライター

WANT YOU!

人材募集

それぞれ経験者は優遇しますが未経験でもやる気と熱意でカバーしてくれれば全っ然、問題なし！
それとMacのオペレーションできる方も歓迎です。
過酷なスケジュールも多々ありますが一緒に修羅場を乗り越えて、共に新声社を盛り上げてくれるパワーのある仲間をお待ちしております。

募集要項

■社員・アルバイト（社員登用制度有）募集
18歳以上男女問わず、
毎日通勤できる方
（通勤時間1時間30分以内）、
基本就業時間はAM10:00〜PM7:00、
残業・土日出社もあり。
■各種社会保険完備
■社員給与25歳モデル／23万円
アルバイト／時給940円

■連絡先：新声社　(03)3293−9321
■所在地：東京都千代田区神田神保町1−26
■担　当：総務部　山本
■応　募：履歴書（写真貼付）を郵送ください
書類選考の上、面接日をご連絡いたします

最新ゲーム情報が満載の

月刊コインジャーナルは おいらの強〜い味方。

たとえば

●基板、筐体が欲しいキミは…
「中古機情報」で、お買い得機を
みつけよう！

**●新製品やインカム情報が
気になるキミは…**
「ニューマシンインフォメーション」や、
「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に￥1,650（送料込）
を入れて送ってネ！



コインくん

株式会社コインジャーナル
〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F　TEL 06-354-9891

7月30日号プレゼントコーナー

締め切り 7月30日必着
発表 9月30日号
ハガキ 160ページ

読者サービス部提供

②「ストリートファイターⅢ」ビデオ&鈴置洋孝サインセット、ゲーメストバインダー

今号の読サビ部からの提供の品は、ストⅢの攻略ビデオに「右舷弾幕うすいぞ！何やってんの!!」で有名な、鈴置洋孝さんのサインのセットと、ゲーメストがいい感じに収納できるバインダーの2品です。ハガキにはビデオかバインダーか欲しい方の名前を明記してね。



各3名様

ゲーメスト提供

①「Gダライアス」基盤



1名様

7月中旬に稼働予定の「Gダライアス」の基盤を、アナタのもとへお届けしちゃいます。全国のスコアラーの皆さん、おハガキ待ってます。

カプコン提供

④ストⅢ大会おみやげセット

50名様



ストⅢ大会リポート記事中で紹介した「Tシャツ、ポスター、うちわ」のおみやげセットを50名様に。

フェイス提供

③「マネーアイドルエクスチェンジャー」販促用チラシor石田敦子描き下ろしサイン色紙



石田敦子ファン必見！エクスチェンジャーのキャラが所狭しと並べられた販促用のチラシを20名様に。それと今回はフェイスさんから特別に頂いた、石田敦子さんの直筆イラスト付きサイン色紙を1名様に。

⑥ゲーメスト編集部課長猿渡雅史提供

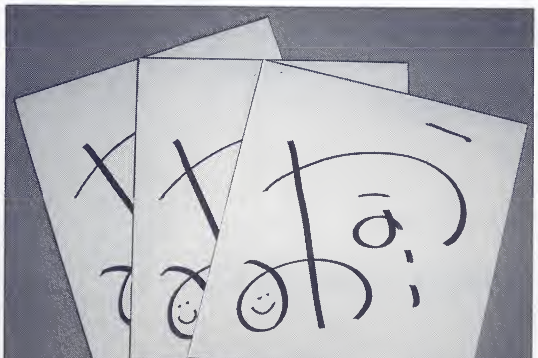
マクロスデジタルミッションVF-X販促用POP

今号からゲーメスト編集部員の私物をプレゼントしちゃいます。記念すべき第一回目はゲーメスト編集部のマクロス奉行、猿渡雅史提供のマクロスPOPに猿渡生写真を付けてプレゼント。



カネコ提供

⑤「かないみか」さんサイン入り色紙



かなり幅広いメディア活躍されている声優「かないみか」さん。今回は「ギャルズパニックS」の御子柴由香という女の子を担当してます。ということで、この可愛い文字のサイン色紙を3名様に。

NOTICE

NEXT GAMEST/AUGUST 15

■ついに夏のお祭りゲーム、ザ・キング・オブ・ファイターズ'97が見えてきた！新キャラを加えたK.O.Fの魅力に迫る！このほか鉄拳3、ヴァンパイアセイヴァー、マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイターなど対戦格闘ゲームの最新情報と究極攻略も目が離せないぞ！　新作3DシューティングのGダライアスも忘れちゃいけない。ゲーム性も然ることながら、演出が激カッコイイGダライアスは発売前後ということもあり、俄然盛り上がりを見せる！　このほか新作ゲームスクープや、連載記事なども充実！とにかく次号もゲーメストは闘い続ける！

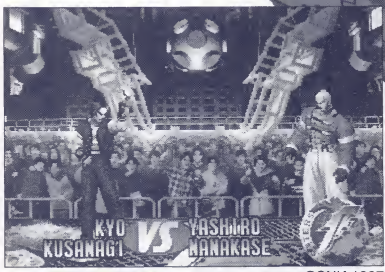
超級攻略

どっど！どどど！どっかぁ～ん！（カプコン）

ヴァンパイアセイヴァー

ついに奴が使える！（ナムコ）

鉄拳3



©SNK 1997

新チーム＆新キャラ参加でますますヒートアップ！（SNK）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

Gの鼓動が伝わってきた（タイトー）

Gダライアス

タッグ組んどく？（カプコン）

マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター

ライバル登場でいろいろパワーアップ！（サクセス）

コットン2

行っとく？



©SUCCESS 1997



©TAITO CORP.1997

■歴史はここから編みだされる■

バーチャファイター3（セガ）／ストリートファイターⅢ（カプコン）／ブラッディロア（ライジング／エイティング／ハドソン）／怒首領蜂（アトラス／ケイブ）／ソルディバイド（彩京）／バーチャストライカー2（セガ）／電車でGO！（タイトー）／LE MANS24（セガ）／サイドバイサイド2（タイトー）／ほか

ゲーメスト次号（No.199）は予価560円で

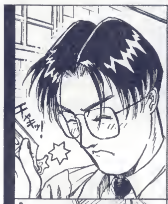
7月15日(火)発売！

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

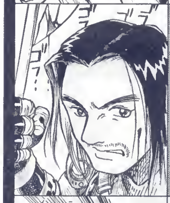
毎月15日・30日発売



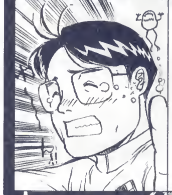
●かなりくだらない話で悪いんだけど、ファミレスとか喫茶店で出される「おしぼり」ってみなさんどうしてますか？実は数年前からいろいろな人に聞いてるんですよ。なんとゲーマーな人の6割が「顔も拭く」そうです。さらにその中の半数の人は腕も拭くんだって。私は手だけ。ゲーマーおそるべし。ところでエヴァの話になると「どこまで理解してんの？」と聞く人が必ずいる。そんなもん自分のスタンスで楽しめばいいんだよ!!（N, O）



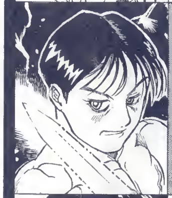
●クロスロマンスは久々の大ヒット。ストーリー、大会共全キャラクリア&ビデオ撮りまで済ませました。プレイ時間はゆうにウン十時間…。そして今後期待のバカゲーは「どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて♡～」と「美少女花札紀行みちのく秘湯恋物語」の2つ。前者はあの「ジグソーアイランド」の日本一ソフトウェアだ！キャラがいいセンスしてるので期待は大きいぞ！（ランニングハイもバカ度高し・ジョッキー★笹岡）



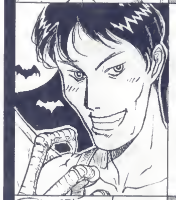
●今これを書いているのが6／8の明け方なのですが、現在鉄拳3ムック＋電車でGO！ムック＋本誌の締め切りに追われる毎日を送っています。確定で今月15日まで帰れないかと思うと本当に死ねるのかな？そんな中、僕の心を癒してくれるのがWin95用ソフトの「Dear Cat」。パソコンの中で猫を飼うだけなのだが、とても猫の仕草がよくできていて仕事の励みになっています。今俺のコイツ（三毛猫）への愛は本物に近づく!?（スー）



●この頃イケてるゲームが多くて危険な状態。良作に出会って恍惚としているところに、追い打ちをかけるように良作が発売される。幸せ過ぎて苦しい。アーケード以外で（筆者的に）特筆すべきは、トゥハートの存在。システムは…だがキャラがヤバイ。ヒロインのあかりもキテるが、マルチに至ってはマジで正気がとんだ。設定とストーリーのピンポイントなハマリ具合は驚異的で、キャラの1つの究極形だろう。（来栖川も良いね。珈琲ふりーく）



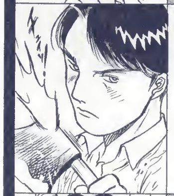
●最近、分からないこと幾つかある。①なぜ、ディ○ボーイズは長期連載されているのか？②なぜ、ワイルダーKEIを、みんなK-TANと呼ぶのか？③なぜ、N, Oさんが〝向こう岸〟にいってしまったのか？④なぜ、SM○Pの曲では、中○君の声が聞こえてこないのか？とりあえず、これらの疑問に対して正解、不正解を問わず、面白おかしく答えられる人は、それならそれでいいので、自分の胸にしまっておいてください。（アディトシ）



●人間はだれしも自分の「思いたい」方向でものを考えるクセがあり、それが詭弁の始まりとなることも多い。当人は他人をだますつもりはないのかもしれないが、自分の意思を主張するのに熱心のあまり、いつのまにやら妙な理屈を駆使し、結果として詭弁となる。この場合、当人が意識していない分、真実味が増し、始末におえない。これを正面から受けるにはすさまじいエネルギーを必要とするが、とりあえずがんばってみようと思う。（GED）

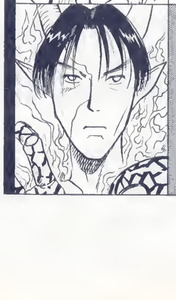


●ふう、現在AM5：00やっと帰れるぜ！VF3とうとう全国大会に参加することができなかった。ちょっと余裕みすぎて初めのうちから出なかったのが敗因か…。前回はビデオを見ても思うが、ミラクル優勝。でも、今回はまとまってきたから、いいとこいけると思ったのに…悔しい。一応店舗大会は最終日のGモデルで出場したけど、準決勝で敗退。これじゃ意味ないか…。夏だし、みんなで海でも行きたいな！沖縄計画ここで発動!!（キャサ夫）



●期待の某続編シューティングが発売になるが、相変わらずフツーの人にとっては連射装置付きでなければキビしい内容になりそうである。連射装置を付けてくれる親切なお店が近所にない人は固い敵のラッシュで死ぬ覚悟を今からしておこう。

2～3回見たらあきてとばしたくなるような冗長なデモより、プレイヤー（特にシューティング初心者）が本当に必要なのは最速設定のソフト連射のはず。普通の人がかわいそう。（RED）



●近年、音楽業界では「再結成」が密かなブームとなっています。これはおそらく、海外でのイーグルスやビートルズ（アンソロジー・プロジェクト）の再結成が、日本のミュージシャンに大きな影響を与えているからだと思われます。95年はレベッカ、96年はラッツ&スター、甲斐バンド、レッドウォリアーズ、そして今年は僕の大好きなチューリップまでもが再結成（嬉しい！）。80年代の青春が、現在、再び蘇る心地良さ…。（音楽大好きこーじ）

OPINION 論

エンタテインメントへの再評価を

石井ぜんじ

私のモットーでも、目標でもあることの1つに、〝正当な価値あるものに、正当な評価を〟というのがある。人により価値観はさまざまだが、その価値観を伝え合っていくのには意味があると思う。

今回、その評価を問いたいのはもちろんゲームである。ゲームの、芸術とエンタテインメントの両方の斜面から、考えてみたいと思う。

私は、ゲームは芸術作品と考えているが、芸術だからこそ価値があると思っているわけではない。エンタテインメント性そのものに価値を見い出しているのだ。良質のエンタテインメントは、芸術性を多く含んでいると思うし、芸術云々の前に、良質のエンタテインメント自体がかけがえのないものだと思う。

だが、世間では、特に日本という文化の土壌は、エンタテインメントに厳しい。映画、マンガ、アニメはエンタテインメント性が高いが、同時に芸術性も高いものだと思う。だが、エンタテインメント性の高いジャンルというだけで、近年まで、他のジャンルと広く見渡して、正当に評価しようという試みが少なかったと思う（SF小説も同様）。

ゲームも同様で、現在最も隆盛を誇るエンタテインメントだけに、逆に評価されないのだろうと私は思う。芸術とは、始めから芸術作品を目指して作られたわけではない。浮世絵などは庶民の娯楽だったが、それだけで日本では評価されなかった。その評価は海外から逆輸入されたものだ。絵心がある人、音に才能を持っている人の能力を、ゲームは十分に生かせる媒体である。ナムコの初期の作品、マッピーやドルアーガの塔のギルは、少ないパターン数・色数で、見事にキャラクターを創造している。近年のカプコンも、キャラクター作りに誰もが高い評価を下すであろう。

絵的な部分1つとっても、ゲームには充分芸術性があると思う。だが、私が重視しているのは、エンタテインメントとしての魅力である。

なぜエンタテインメントが良いのか。それは、人を楽しませることに、自己満足や妥協の余地が入りこまないからである。人を満足させるためには、妥協なき、人への洞察が必要である。

勝手な理屈で、人を楽しませることはできない。エンタテインメントはシビアな世界である。ごまかしのきかないところが、制作者に限りない工夫・努力・センスを要求する。私はそこに本当の価値を見い出すのである。だからこそ、エンタテインメント作品はもっと評価されるべきだと思う。ゲームに対する評価も、その流れの中で捉えられるべきではないかと考えている。

表紙の裏をとれ

ゲーメスト本誌も200号、自分が買ったのはダライアスが出たころ、思えばあっという間で読者からイラスト描くまでバタバタと…。絵もかわっちゃったけどね。てへっ！

今回も絵は変わってますけど…こういうのもいいですね。どうトリミングされるか心配ですが…。あまり期待しないようにしましょう。自分の仕事をしっかりして待つだけ。

藤原ひさし

■待って～もうひとこと

今回のK.O.F.97の特集はいかがだったでしょうか。メストで、こういう方向性は求められているのか、忌憚のない意見をお聞かせください。また、今回の扉を描いてくれたHAIR SALOON MIYAMOTOさんは、某格闘ゲームのキャラクターデザイン・デモ原画を担当された方。アンケートの結果が良ければ、再登場もありますので、応援お願いします。

（北裏）

GAMEST 7月30日号

■平成9年7月30日発行　第12巻12号通巻198号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K－TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-Ⅰ　猿渡雅史　霜田和人
鈴木規康　辻本圭介　山下浩志　北裏裕章
青木珠美　田川祐一郎　二田祐樹　入澤英明
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣　野口孝広　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
溝端ひろみ

自由な創造の学校だから公認資格がすんなり取れる

平成10年度 良くて、安くて、力いっぱいのアート教育

学生募集中

95.8%

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校

認定CG教育校 (CG-ARTS協会認定)

代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

98.62%は本学院全校全科の平成9年卒業生の平均就職・デビュー率です。

URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催

見学随時(TELにて予約を)

ハイテクマシンがずらり手ぐすね!

未来が見えてくる公認資格を自然に取れるカリキュラム!

専用寮格安居住!

24時間、無料で医療健康相談!

特待生12万円・特育生36万円支給!



代々木アニメーション学院提供・協力
TVアニメ「スレイヤーズTRY」
©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX

大阪校にアニメ&ゲームの学科増設!(平成10年4月)

●アニメ制作科(2年) ●BGデザイナー(背景美術)科(2年) ●ゲーム・デザイナー科(2年)

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
7/6(日)	7/6(日)	7/27(日)	7/13(日)	7/21(振)	7/20(祝)	7/21(振)	7/20(祝)	7/27(日)	8/2(土)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市
8/3(日)	9/15(祝)	10/12(日)	8/26(火)	8/25(月)	8/2(土)	8/3(日)	12/23(祝)	7/21(振)	8/19(火)	10/19(日)
金沢市	福井市	宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市
8/20(水)	8/26(火)	8/25(月)	7/27(日)	7/20(祝)	9/21(日)	9/15(祝)	8/31(日)	6/29(日)	10/19(日)	8/25(月)
岡山市	松江市	松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
8/23(土)	8/4(月)	8/1(金)	8/22(金)	8/17(日)	7/13(日)	8/20(水)	8/29(金)	8/22(金)	8/25(月)	

●コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-6
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042(才能を世に サイノー ヲヨニ)
FAX 0120-310-595(才能すごくいい サイノー スゴクイイ)

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科(2年) ■CGアニメ・ゲーム科(2年) ■ゲーム・デザイナー科(2年) ■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年) ■ゲームサウンド・ディレクター科(1年) ■マルチメディア・クリエーター科(1年) ■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年) ■アニメ制作科(2年) ■BGデザイナー(背景美術)科(2年) ■アニメAVオペレーター科(2年) ■声優タレント科(1年) ■SFX特撮科(2年) ■マンガ・コミックプロ養成科(1年) ■エンターテインメント・ノベルズ科(2年) ■ビジュアル・イラスト科(2年) ■ミュージック・アーティスト科(2年)

世界を斬り撮る
ビデオ・アーティスト学部
今年5月開講

■ビデオ・ジャーナリスト科(修学2年) ■ビデオ・ドキュメンタリー科(2年) ■ビデオ・リポーター科(2年) ■ビデオ・ミュージック科(2年) ■ビデオ・アドベンチャー科(2年)

東京校　原宿校　ひがし校　大阪校　名古屋校　福岡校　仙台校　札幌校　広島校　大宮校　沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)

新人声優・才能発見!!

大阪(8月)、名古屋(9月)、東京(11月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-6 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



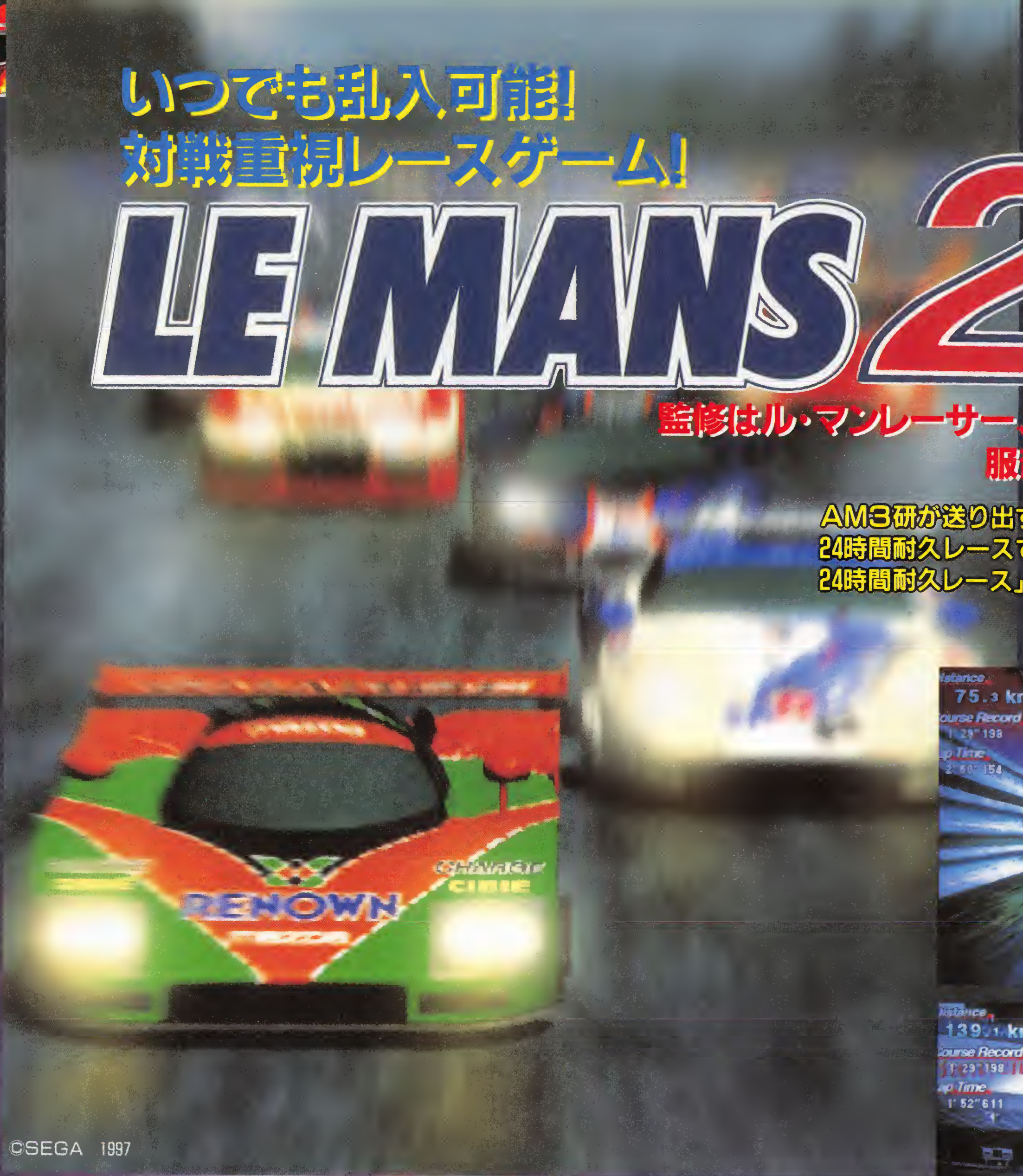
いつでも乱入可能！
対戦重視レースゲーム！

LE MANS 24™

監修はル・マンレーサー、寺田陽次郎選手と服部尚貴選手が担当！

AM3研が送り出す今度のレースゲームは、24時間耐久レースで超有名なあの「ル・マン24時間耐久レース」だ！

担当：するする爆









いつでも参加可能「フリーエントリーシステム」

みんなそろってお金を投入してさあ対戦！というのが今までのレースゲームの対戦形式であったが、このゲーム、「ル・マン24時間耐久レース」では新たにいつでも対戦できるシステムを導入した。

このシステムは、誰かがレースをしていれば、そこに途中参加（レース中にピット作業から復帰的参加！）できる。あとはそこからどれだけ走れるかがゲームとなる！

監修が本物のル・マンレーサー！

なんと19回もル・マンに参加しているレーサー、寺田陽次朗選手と若手レーサー、服部尚貴選手の2人がこのゲームの監修を担当。本当に走った人でなきゃわからない臨場感がこのゲームで再現されているということだ！

その雰囲気をより盛り上げるために、エンジン音も本物を収録しているのだ！

「マツダ787B」が出るこのゲームでは、あの4ローターサウンドが再び聴ける！

レース環境も様々に変化！

24時間という長い時間を戦うレースでは、ライバルとのバトルも大変気になるところではあるが、なんといってもその長さからくる時間の変化もレースの展開を左右する！

このレースを再現する上でこの「時間経過」というのははずせない要素！

コース状況は、コインが投入されていないときでも変わり、プレイヤーがゲームに参加するときどきでいろいろなシチュエーションでゲームを展開できるようになっている。耐久レースらしい設定だね。





安定した強さを発揮!!

SAUBER C9-MERCEDES

全長：4800mm　全幅：1980mm　全高：1070mm　車両重量：900kg　総排気量：4973cc
エンジン形式：M119　90度V型8気筒　最高出力：720ps／7000rpm



「ル・マン」といったらやはりこのメーカーのマシンが出てこないとね！





どんなカテゴリーに対しても全力で戦うメーカー「メルセデス」が送り出した最強のマシン「C9メルセデス」。優勝狙うなら、コレだね！

4ローターで速さ抜群!!

MAZDA 787B

全長：4872mm　全幅：1994mm　全高：1003mm　車両重量：830kg以上　総排気量：2616cc
エンジン形式：マツダR26Bロータリーエンジン　最高出力：700ps／9000rpm







唯一日本車で「ル・マン」に総合優勝したマシンがこれ。マツダのお家芸「ロータリーエンジン」を駆使して走る。そのエンジン音は、高音でジェット機を思わせる！



救済が必要だ！

①とにかく前へ出て斬る
②押されたら ファイアで押し返す

この2つ。たったこれだけで、みるみるうちにあなたもパワーアップ。気づいたときには別人のアナタに変わっているのに気づくことだろう。

『ソルディバイド』は、今までのシューティングゲームにないセオリーが大事なので、わかりにくいのである。だが、本当はちょっとコツをつかめばいいだけ。それで楽しめなくてやめてしまうのはもったいない。

とりあえずこの2つのポイントさえ押さえておけばOKなのだが、ザコ戦についてもう少し詳しく語ってみよう。

あきらめるのはまだ早い！ これを読めば、必ず先へ進める

SOL DIVIDE ソルディバイド

とうとう今回は、魔王イフターから最終ボスの魔術師クロモアまでを一気に攻略。でもその前に、「全然先に進めないよ～」という人のために、こんなページを用意してみました。

とにかく前へ出て斬る

剣士や魔術師を見たら、とにかく前へ行く。そして最初の攻撃がくる前に、ゴリゴリ敵に押しつけて斬りまくろう。なぜ前に出て斬るのがいいのか。斬っている最中は、ザコはひるんでいるから、攻撃をくらわない。また、まとめて一気に大ダメージを与えることができるからである。つまりはそういうことなのだが、具体的に重要ポイントを説明してみよう。

●連続斬りを使う

3回斬ったあと、レバーを各キャラごとに特定の方向へ入れると出るのが連続斬り。特に連続斬りの4段目の斬りの威力は、それまでの斬りに比べてメチャメチャ高い。連続斬りを使うか使わないかで、相手に与えるダメージは大きく変わってくるぞ。

連続斬りのレバー方向へは、先行入力がきく。(カシュオン➡前、ヴォーグ➡➡上、ティオラ➡下)。上下か左右に、ガチャガチャレバーを入れながら斬っていくと楽に出せるぞ。

●魔術師を優先して斬る

斬っている最中に弾を撃たれると動けない。そこで、弾をよく撃つ魔術師を集中的に狙おう。前にできるだけ押しつけながら、魔術師に合わせて上下に移動しつつ斬る。

●まとめて斬る

とにかく、連続斬り1セットで、できるだけ多くの敵にダメージを与えたい。まとめればまとめるほど、攻撃を当ててひるませることのできる敵が増える。その分、敵の攻撃をくらいにくくなるというわけ。攻撃は最大の防御なり。

●敵を上へ誘導し、下のほうに位置して斬る

ザコは手に剣をもっているわけだから、上半身で攻撃してくる。下に回りこみ、胴体から下を狙って斬るとくらいにくい。

かなり詳しいところまで説明してしまったが、一番大事なのは、出現と同時に前へ行き、押しつけるようにゴリゴリ斬ること。何よりもこれが大切なので忘れずに。



まずザコのコウモリの集団をショットで撃って…、



とりあえずできるだけ前に出て、近場のザコを速攻で連続斬り。



魔術師が弾を撃つ前に、今度は魔術師をまきこんで斬りつける。

『ソルディバイド』こそ、初心者

温泉ゲーマーへの道 ぬるま湯攻略 出張版

これを読んでから始めよう（ザコ戦の基礎）

ソルディバイドで一番わかりにくいのは、ザコ戦のセオリー。剣と魔術師の群れを、どう倒したらいいのか覚えよう。

担当：小田原大五郎

強調しておきたい2つのポイント

『ソルディバイド』は、面白くて、なおかつ1周クリアが簡単で安定するゲームである。だから、やらなければソンだ。

「何!?難しすぎて全然進めないのに、カンタンとはひどい言い方だ」って?。

だとしたらその人は、ザコとの戦い方の基本がわかっていないからである。確かに、わかりづらい。でも覚えておけばよいことは、大まかにいうと次の2つしかない。

ファイアで押し返す

前へ出て斬ることを知っていても、敵もさるものひっかくもの。体当たりではじきとばすなどして、離れてしまうことがよくある。

前へ押しつけ、まとめたかったのに敵がばらけてしまった。そんなケースを街でよく見かける。そんなとき、無理に後ろへ下がって、目の前の敵を斬っていても、他のザコの弾に狙撃されてどんどんダメージを負うばかりだ。

ばらけたり、他の敵から弾を撃たれてヤバイと思ったら、とりあえずファイアの魔法を使おう。ザコ戦ではファイア、これを忘れずに。では、ファイアを使う心構えをまとめておこう。

●ザコ戦では、魔法選択カーソルは常にファイア

ザコ敵のハーピーにフリーズを使うくらいで、あとは常にファイアに合わせておく。

●ファイヤーは魔法と思うな、通常技と思え

MPが少なくて済むだけに、使う機会がとても多い。一時しのぎに使うのに最高だ。ファイアだけ特殊で、気軽に使うべき技と思ったほうがいい。

●ファイアは体勢を立て直す道具。ファイアでまとめる

ファイアを使ったら、火であぶりながらザコを上へ誘導する。下からくるザコが、近づいてきて勝手に火に当たるのが理想。ファイアを利用して、横一直線上に敵をまとめよう。

●ファイアのあとは、再び連続斬り

ファイアで敵をまとめてひるませれば、一瞬相手の動きが止まる。ファイアのあとは、再び前に押しつつ斬っていけ。

強調するだけ強調してしまったのは、この『ソルディバイド』が難しいゲームと錯覚している人が多いからだ。1、2度プレイして「ちょっと俺には難しいなぁ〜」と思ってしまった人も、今からでも遅くはありません!この記事を参考に、ぜひトライしてみてほしい。



敵にはじかれて、後ろに押されてしまった!



敵が前後に分かれてしまっている。こういう場合は必ずファイア。



速攻で前に出たいが、難しそうだったらファイアをすぐ使う。



ファイア使用直後、前へ出ていって再び斬りつける。

魔法を使うなら知識が必要不可欠

ソルディバイド 魔法辞典

今回は魔法の無敵時間や攻撃力など、データを中心に各魔法を解説。これでキミもマスターレベルに近づける（?）。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

各キャラクター基本データ解説

まずは下にある表を見てもらおう。

表には各キャラクターのHPの初期値、MPの初期値と最大値（メーターの容量）、それぞれの攻撃力が記入されている。

まず、HPを見ると、キャラクターによってHPの初期値が違うのが分かる。

逆にMPは、初期値も最大値も変わっていない。

攻撃力のほうを見てみると、ショットはティオラが5と低くなっている。だが、ティオラはショットの連射力が他のキャラの2倍以上あるので、実際の攻撃力は、この数値よりも高いモノとなるぞ。あくまでも"1発あたりの攻撃力"と捉えてほしい。

斬り攻撃のほうを見てみると、やはりヴォーグが一番高く、ティオラが一番低い。連続斬りの4発目の攻撃力が、ヴォーグはティオラの1・5倍くらいあるのだ。

特筆すべきはカシュオンで、カシュオンの連続斬りの4発目は、3段階に攻撃力が分かれている。3段階すべて当たれば攻撃力は270と大きいが、逆に1つ欠けると攻撃力が物足りなくなってしまう。

カシュオンの連続斬りは、このように攻撃が3段階に分かれていて、当てるときに多少の時間差が生じることに注意してもらいたい。

また、ヴォーグとカシュオンは上斬りと下斬りで攻撃力が違う点も面白い。しかもカシュオンは上斬りが強く、ヴォーグは下斬りが強くなっている。

まあ、これはあくまでもキャラごとの攻撃力を比較するための数値。実際のゲーム中では、前号にて紹介した、時間による敵のスタミナ消費が関わってくるので、確実に「この敵は斬り何発」と使えるわけではないが、覚えておいて損はないだろう。



MPの数値は、このあとの魔法表の数値に対応しているので参考に。



カシュオンの連続斬り4発目は、3段階に攻撃力が分散しているのだ。

各魔法消費MP&効果時間表

次に、左のページから始まる魔法表のほうを見てもらおう。

ここには、各魔法を使ったときに消費するMPの量、魔法の完全無敵になる時間、そしてその魔法の効果が発生している時間をまとめてある。

MPの消費量は、先ほどの最大MP量と照らし合わせてみて「この魔法は、最大値MP内で何回使えるか？」などの参考にしてもらいたい。

完全無敵時間というのは、魔法を使った瞬間に無敵になれる時間のこと。ヒートバディなどでなくとも、各魔法には、若干のものであっても"完全に無敵になる時間"が存在するのだ。これを知っていると、ファイアの魔法でも無敵を利用した強引な攻めが楽しめるぞ。2周目の弾避けにも使える。

効果発生時間とは、敵によって変わってきてしまうものがあるが、その魔法の効果が発生している時間を表す。重要なのは、ヒートバディやウインド、そしてファイアやサンダーといったところだろう。キャラによる効果時間の違いもかなり重要ポイントだ。魔法が得意なティオラは、基本的に効果時間が長く設定されているぞ。

同じ魔法でも、キャラによっての違いがあるので、これを覚えて、魔法マスターを目指そう。



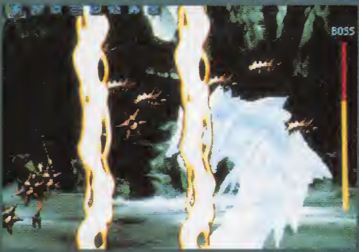
すべての魔法には、完全無敵になる時間がある。かなり重要！



キャラによって、同じ魔法でも出ている時間が違う。これも重要。

各キャラ基本データ

	カシュオン	ヴォーグ	ティオラ
HP（初期値）	50dot	48dot	46dot
MP（初期値）	16dot	16dot	16dot
MP（MAX）	48dot	48dot	48dot
ショット攻撃力	7	7	5
斬り攻撃1段目	35	40	30
斬り攻撃2段目	40	45	35
斬り攻撃3段目	45	60	40
斬り攻撃4段目	100+90+80	280	180
上斬り	180	120	60
下斬り	80	160	60




サンダー THUNDER

- 消費MP：18dot
- 完全無敵時間：0.6秒
- 効果発生時間
  - カシュオン：0.8秒
  - ヴォーグ：1.0秒
  - ティオラ：0.9秒

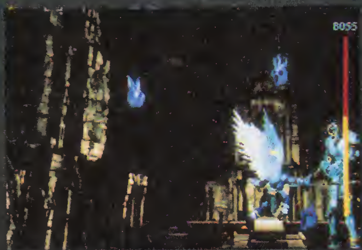
攻撃力は少ないが、効果発生時間中は敵弾を消してくれるので、斬り攻撃にいくことができる。効果発生時間は意外にもヴォーグが一番長く設定されている。効果的な敵キャラは主にザコ。ボス戦でのザコ（及び弾）回避としての利用が有効である。




ファイア FIRE

- 消費MP：12dot
- 完全無敵時間：0.3秒
- 対弾無敵時間：0.8秒
- 効果発生時間
  - カシュオン：1.3秒
  - ヴォーグ：2.0秒
  - ティオラ：2.4秒

ファイアは、他の魔法と違って、完全無敵時間のほかに〝対弾無敵時間〟というものが設定されている。これは文字どおり弾に対しての無敵の時間のことで、1秒近くあるので、とっさの敵弾回避には効果を発揮する。

スロー SLOW

- 消費MP：24dot
- 完全無敵時間：0.3秒
- 効果発生時間：
  敵によって違いあり

スローの魔法も、効果発生時間が敵によって違ってくるタイプである。無効な敵も割と多い。敵1体にしか効果を発揮しないので、考えて使いたい。戦士タイプの敵に使用した場合の効果発生時間は、約7秒といったところ。無効な敵は、サンドワーム、ミノタウロス、ストーングリフォン、ヘラディオス。




フリーズ FREEZE

- 消費MP：24dot
- 完全無敵時間：0.6秒
- 効果発生時間：
  敵によって違いあり

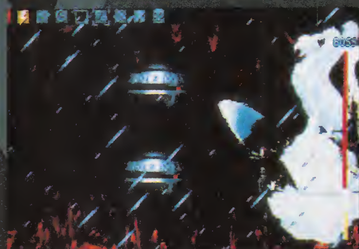
効果発生時間が、使った敵によって変わってくるタイプの魔法。有効な敵には長く効果を発揮するが、効果の短い敵、無効な敵もいるので注意したい。戦士タイプの敵に使用した場合の効果発生時間は、だいたい5秒くらいである。無効な敵は、サンドワームとストーングリフォンの2つのボス。




フェニックス PHOENIX

- 消費MP：32dot
- 完全無敵時間：3.2秒
- 効果発生時間：3.2秒

カシュオンの固有魔法。この魔法の特筆すべき点は、効果発生時間＝完全無敵時間というところだろう。攻撃力もハンパじゃない。また、無効な敵もいなく、安定して大ダメージが望める。

ウィンド WIND

- 消費MP：28dot
- 完全無敵時間：0.3秒
- 効果発生時間：5.8秒

安定して効果を発揮するという点では、かなりの高性能を誇る魔法である。無効な敵というのもいない。効果発生時間中は、敵の弾（ボスの吐く弾なども含む）を消してくれるので、実質的にほぼ無敵状態になれる。ただ、攻撃力がないので、自分で攻撃しにいかないといけない。





サモン SUMMONS （ホワイトドラゴンズ）

・消費MP：32dot
・完全無敵時間：1.8秒
・効果発生時間：1.8秒

ティオラの固有魔法・サモンの３種のうちのひとつ、ホワイトドラゴンズ。この魔法は、カシュオンのフェニックスと同じく、無敵時間と効果発生時間が一緒だ。無効な敵もいない。が、これが出るかどうかはランダムである。攻撃力は高いのだが…。





ナイトメア NIGHTMARE

・消費MP：32dot
・完全無敵時間：0.6秒
・効果発生時間：
　敵によって違いあり

ヴォーグの固有魔法で、敵によって効果発生時間が変わってくるタイプの魔法だ。発射している弾は２発重なっているので、２匹の敵を同時に捕まえることも可能。戦士タイプへの効果発生時間は約９秒ほどで、無効な敵は、サンドワーム、ミノタウロス、ストーングリフォン。スケルトンにもほぼ無効だ。ラスボスにはよく効くので試してみよう。

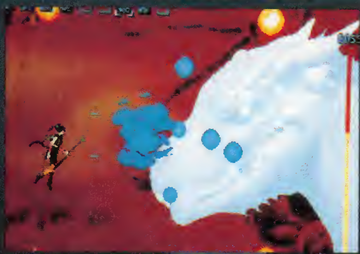




メテオ METEOR

・消費MP：42dot
・完全無敵時間：2.6秒
・効果発生時間：2.6秒

この魔法も、無敵時間と効果発生時間が同じで、使っている間は完全無敵。効果時間は短めだが、攻撃力は高いのでトントン。ただし、メテオは敵によって多少効果にムラがあるので、そこに注意しよう。イフターにはほとんど効果なし。

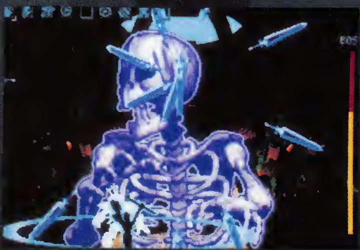




サモン SUMMONS （ウィスプ・餓鬼球ガブッチョ）

・消費MP：32dot
・完全無敵時間：0.6秒
・効果発生時間：
　当たり方によって変わる

ティオラの固有魔法の、ドラゴン以外の２つ。この３つはどれが出るかランダムで決定する。この２つは敵に当たると効果を発揮し、敵にめり込むようにしてダメージを与える。体の大きい敵なら、割と長い効果を得られる。





デス DEATH

・消費MP：46dot
・完全無敵時間：3.4秒
・効果発生時間：3.4秒

最強の攻撃魔法・デスも、効果時間と無敵時間が一緒のタイプだ。攻撃力は周知の通りである。しかし、これも知っての通り、無効になる敵が結構いるので注意を。スケルトン、魔人、ミノタウロス、ストーングリフォンには無効である。消費MPが46ドットと、MP最大値に限りなく近い点も、注意したい点だ。





ヒートバディ HEATBODY

・消費MP：44dot
・効果発生時間
　カシュオン：12秒
　ヴォーグ：11秒
　ティオラ：10秒

魔法の効果自体が完全無敵になるという効果を持つヒートバディ。よって完全無敵時間は、効果発生時間に準ずるものとなる。ヒートバディはキャラによって効果発生時間の違うタイプの魔法で、しかも秒単位で効果時間が変わってくるので重要だ。

魔王見参！
鬼獄の島 VS イフター戦



ついに宿敵イフターとの対決。魔剣ソルディバイドを操る剣士だけあって強敵だ。

担当：善之字元帥

ストーングリフォンを倒すと、舞台は鬼獄の島へと移り、主人公たちは最大の宿敵イフターと再会する。

果たして、魔剣ソルディバイドを操るこの魔王に勝つ術はあるのだろうか？

イフターの側近

イフターの側には、常に彼を守る二人の魔剣士が従っている。

ダディロス騎士団の中でも最強クラスの魔剣士2人と、一撃が痛いイフターの複合攻撃はあまりにも厳しい。そのため、イフター戦最重要のポイントは、とにかく早く魔剣士を始末し、イフターと1対1の状況を作り出すことにあるのだ。



イフターに忠誠を誓うダディロス騎士の中でも、精鋭中の精鋭。イフター自身との複合攻撃で主人公たちを苦しめる。



魔剣士とイフターのコンビネーションが厳しい。

魔法力は残っているか？

実際にイフターと戦ってみるとわかるように、魔剣士とイフターの複合攻撃は、斬り攻撃だけでしのげるものではなく、どうしても魔法の力を借りなければならない。

そのため、この面に突入した時点でMPの残量が少ないと、たとえ体力に余裕があっても、大きな被害を被ることになってしまう。

そこで問題になってくるのが、1つ手前のストーングリフォン戦。前回いくつかのパターンを掲載したので、倒している人も多いと思うが、マジックパワー消費量の多い魔法を使って倒している人は要注意。

目標として、サンダー1発分程度のマジックパワーをイフター戦に持ち越せるようにしよう。



ストーングリフォン戦で高位魔法を使っている君！魔法力は大丈夫か？

イフターの攻撃アルゴリズム

さて、実際の攻略にはいる前に、まずはイフターの動きを理解しよう。

3種類の攻撃を知る

イフターの攻撃は3種類で構成されている。

①剣を召喚



画面上部で印を組み、剣を召喚してプレイヤーを攻撃する。剣の軌道は何種類かあるが、回数によって軌道が決まっていて、おおまかにはプレイヤーの位置を正確に狙ってくる種類と、位置にかかわらず特定の方向へ打ち出す種類に分類される。

②連続踏み込み斬り



プレイヤーの位置に向かって大きく踏み込みながら、3回連続の斬り攻撃を行う。一撃ごとのダメージが大きい。

③気合弾



イフターの剣圧によるものか、魔剣ソルディバイドの魔力によるものかは不明だが、イフターの前方にすさまじい速度でダメージの大きい気合弾を連射する。

攻撃・移動特性

覚える必要があるのは2つ。

●イフターの攻撃中、魔法以外の攻撃手段でイフターをひるませることはできない

この攻撃特性があることによって、イフターの攻撃中には、手を出さないほうが得策といえる。

●原則的にプレイヤーの目の前に移動してから攻撃を開始する。しかし、剣を召喚するときには、プレイヤーの位置は関係なく、画面上部に移動する

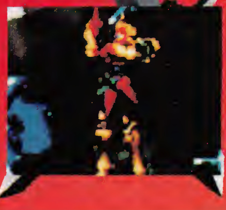
この移動特性はイフターの攻撃の前兆になっており、プレイヤーはこれを利用して反撃に転ずることになる。

次のページでは、実際にこの癖を利用したイフターの倒し方を紹介しよう。



ダディロス国を治める国王にして最強の戦士、イフター。魔剣ソルディバイドを自在に操り、邪神ヘラディオスの復活をもくろむ。

実践！イフター戦



くどいようだが、イフター戦の重要事項をもう1回繰り返そう。

●重要事項・其之壱
「イフターと魔剣士の複合攻撃は厳しいが、魔剣士を倒して1対1になったら簡単」



3対1とは卑怯な！タイマン勝負せんかい！

●重要事項・其之弐
「最低、サンダーが一発使える程度の魔法力を残す」



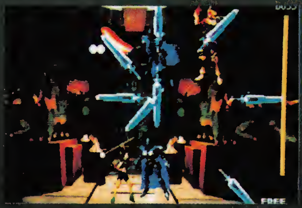
体力十分でも魔法不足。これじゃあ勝てないよ。

イフター戦① 複合攻撃をしのぐ！

イフター戦で実際に使っていく魔法は、ファイアもしくはサンダーの2種類。魔法力の残り量と、プレイヤーの斬り攻撃の能力を考えて、どちらの魔法を使っていくかあらかじめ決めておく。

それでは順を追って説明していこう。

①スタートするとすぐにイフターが剣を召喚するので、画面下部、剣の死角に入って下の魔剣士に連続斬り



回転している剣の真下より少し左右にずらした位置が死角。

②下の魔剣士を連続斬りで足止めしていると、上からイフターと魔剣士が向かってくるので、ファイアかサンダーの魔法を使用。ファイアかサンダーの魔法を使った場合は画面右手に押し込む



なるべく3体がまとまったところで魔法を発動。

③どちらの魔法を使ったにせよ、連続斬りを1セット

このとき使った魔法がサンダーなら、敵が動き出すのよりも自分が動き出すほうが早いので、このまま斬れるところまで斬ってしまおう。

もしも倒しきれなかったり、ファイアを使っていた場合には、敵がばらけていることが多い。無理せず、いったん連続斬りをストップ



敵がばらけてしまったら無理しない。ティオラは特に注意。

④連続斬りをやめると、イフターが気合弾を連射してくるので、当たらないように画面上部に移動



イフターの気合弾を避けつつ、画面上部へ移動。

⑤イフターの動きは気にせず、魔剣士2体が揃ったら魔法を使用。そのまま連続斬りで魔剣士を倒してしまおう



画面上部で魔法・連続斬り。これで魔剣士は倒せる。

長々と説明してきたが、ここまではほとんど一瞬である。きちんとできていれば、イフターが2回目に剣を召喚する前には、魔剣士を両方とも倒せているはずだ

ポイントとして、

●イフターの「移動」は気にしない

●魔剣士に弾かれないように画面を上下に移動する

●魔法を使うときには連続斬りを入れやすい位置に敵を集めてから。ティオラはリーチが短いので特に気をつける

●魔剣士は連続斬り2回＋魔法のダメージで倒せる

これらのことを押さえておけば、パターンが崩れてしまっても何とかなるだろう。

また、どちらの魔法を使うかについては意見の分かれるところだが、ファイアなら2回使えるが無敵時間が短く、時折敵からのダメージを受けてしまう点、サンダーだと使用中は完全無敵だがMP使用量が多く、2回使用には初期状態のMPにある程度余裕が必要な点を考慮して決めよう。

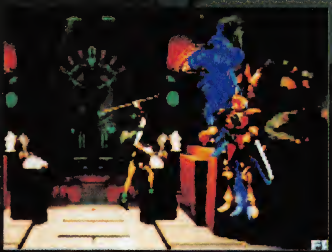
ティオラで余力がある人は、いきなりデスの魔法で魔剣士を倒してしまっても構わないが、これは参考までに。

イフター戦② タイマンなら楽勝！

ようやく苦しい複合攻撃を終えて、イフターと1対1になったら、あとは簡単。イフターの動きの法則を覚えてしまえば、まったくダメージを受けないことも可能だ。

基本的にイフターは、連続斬り攻撃と気合弾攻撃をしてくるときに、プレイヤーの前に移動して、一瞬停止する。慣れていない人は**「攻撃される」という恐怖心から下がりたくなってしまうが、実はここが連続斬りのチャンス**。臆せず、前に出て連続斬りを叩き込むのがよい。

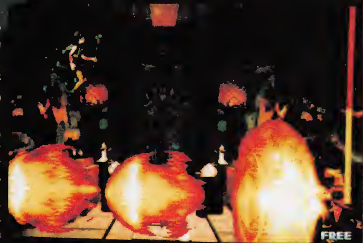
連続斬りを入れた後は、イ



イフターは移動後、一瞬停止する。ここがチャンスだ。

フターに対して斜めに大きく距離をとってイフターの様子を見よう。このとき、プレイヤーの位置に関係なく画面上部へ移動したなら、剣を召喚する合図。剣を避けながら再びイフターが接近してくるのを待つ。こうして「斬る・逃げる」を繰り返すことが、イフター戦の基本になる。

注意すべきこととして、ダ



1セット斬ったら、すぐに斜め後方に離脱。

メージを与えた後、ごくまれに、プレイヤーの前に移動することなく斬りかかってくることがある。よって、イフターと距離をとるときには、充分離すようにしよう。

これだけ覚えてしまえば、



主人公の前に移動することなく斬りかかってくることもある。

イフターは問題なく倒せる。

イフターを倒した瞬間に、MPがファイア1発分残っていればクリアは可能なので、魔剣士&イフターの複合攻撃でかなりダメージを受けてしまっても、あきらめずに頑張ろう。

だが、この後、イフターは2次形態へと…。

これがイフターの本当の姿か？

VS イフター 2次形態



見かけはサル（？）だけど、油断してるとやられるので注意。

担当：M.D.Sジョッキー★笹岡

イフターの2次形態は、2次形態というだけあって、イフターを倒したらそのまますぐにこの2次形態の戦いへと移行する。

ヤツは画面の右のほうに出現するので、イフターを倒したら、そこで一息つかずにすぐに2次形態に斬りつけに行くようにしよう。

スタート直後

ヤツが出てくると、ヤツはまず画面の右端まで下がっていって、初めに手からレーザーを撃ってくる。

ここでは自分も画面右端にいって、ヤツに連続斬りを1セット入れてやるといいぞ。

ヤツに1セット連続斬りを入れると、ヤツは怒って(?)2回目のレーザーを撃ってくるので、これを上下にかわしたら、再びここに連続斬りを入れる。連続斬りを入れるときは、安全のため、ヤツのナナメに位置して、ヤツの頭や足を斬りつける感じにするといい。

ヤツが2回レーザーを撃ったあと、画面にはザコが出現していて、次にこのザコが弾を撃ってくる。このザコを処理しつつ、ヤツの次の攻撃を待つ。

するとヤツは、手から自機を狙う3WAY3連射か、もしくはレーザーを出してくるので、3WAYのときはいったん下がっていって避け、レーザーのときには、さらにもう1回連続斬りで斬りつけにいこう。



始めにヤツはレーザーを撃ってくるので、斬りにいく。



1セット入れると、怒ってまたレーザーを出すので避ける。



そのレーザーを避けて、また連続斬りを1セット入れる。

レーザーをかわしつつショットで撃ち込む

初めに連続斬りを当てたあとは、ヤツの様子を見て弾避けしつつショットで撃ち込み、斬るチャンスを待つ形となる。

基本的にヤツの攻撃パターンは3種類しかなく、手から正面に太めのレーザー攻撃、自機を狙う3WAY3連射、4本に分裂して飛んでくるレーザー＋本体からのレーザー攻撃の3つである。

ちょっと離れてショットを撃っていれば、怖い攻撃は分裂するレーザーだけ。

分裂レーザーは、光の弾が分裂して、その位置から一直線に飛んでくるので、画面後ろに下がって、隙間を良く見て避けよう。

注意したいのが、ヤツ本体の位置。この位置が自機の真正面だと、分裂レーザーを避けているときに、本体からレーザーを撃たれてやられる。

なので、本体の位置も良く見て、本体になるべく遠い場所（上下にズラした場所）で避けるように。時間的には余裕があるのでゆっくり見て避けよう。

ヤツがレーザーを単体で出してきたときには、そのあとのスキに斬りつけにいってやるとなお良い。



分裂レーザーは、レーザーの間を見て避ける。



ボスのいる位置を良く見てないと、本体のレーザーに当たるぞ。

ボスが前にきたら

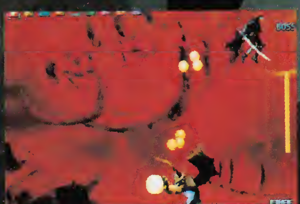
ヤツはときどき画面前にくるのだが、このときは、自機は前のほうに逃げていくといい。下手に後ろで避けるより、前に出てしまって、避けに徹するほうがいいぞ。

また、ヤツの前に出ると、分裂レーザーは逆方向にちゃんと飛んでくるので注意。

ヤツはすぐにまた元の場所に戻るので、このときには避けに徹しよう。



ボスが前に出てきたら、自分は画面前方に逃げてしまおう。



3WAYも、画面を回るようにして避ければ問題ない。

フリーズパターン

コイツには、フリーズの魔法が結構効く。MPに余裕があったら使ってみるといいだろう。

初めに2セット連続斬りを当てたあと、すぐにフリーズの魔法でカタめてやるといい感じ。これだけで勝てるというほど強力ではないが、かなりのダメージは与えられるハズだ。

また、4倍フィニッシュを狙うときにも使えるだろう。

ただし、前のイフター戦でマジックポイントを使い果たしているときは使えないので注意。コイツは無理に魔法を使わなくても倒せるので、MPが少ないときには無難に避けに徹しよう。



意外と良く効くフリーズの魔法。これでカタめてトドメを刺すか？

4倍フィニッシュを取るには

コイツはちゃんとパターン化しなくとも、前述の方法でショットでダメージを調整しつつ、最後にヤツがレーザーを撃ったスキを見計らって、連続斬りを当てに行けばOKだ。

ザコがよく出てきてジャマをするので、その点に注意しよう。

イフター最終形態 VS ヘラディオス



口を開いたときだけ、ファイアで打ち消しておけば安心だ。

担当：石井ぜんじ

口を開いたときに魔法を使え！

でかい恐竜の頭みたいなヘラディオス。最初に出会ったときには、なんとなくプレッシャーに負けてやられてしまうかもしれない。口からバンバン火の弾を吐かれ、よくわからないうちにやられてしまうことも多いと思う。

確かに、ヘラディオスの口から出す火の弾を、すべてよけていくのは難しい。だが、逆にいえば、火の弾さえ魔法で消してしまえば、ノーダメージで倒せる楽なボスなのだ。

使う魔法は、ファイアが使いやすい。また、高次魔法では、ウインドが有効だ。ウインド以上の魔法なら、どれも有効。

もちろん、ここで魔法を使っていくためには、魔法ゲージがたまっていなければならない。そのためには、イフター2次形態を、魔法を使わずに倒してこないといけない。

このように、イフター第2次形態を魔法なしで、ヘラディオスを魔法を使って（特にファイア）倒していくのが、楽な道のりであるといえるだろう。

ヘラディオス攻撃紹介

ヘラディオスの攻撃パターンは主に3つある。それに、鬼火のようなザコが加わってくる。順に説明していこう。

①白い大きな弾の連発

ヘラディオスの周辺からとんでくる。くらうとダメージが大きいが、よく見てよければ大丈夫。他の攻撃と重なるとかわしづらい。



ヘラディオスの正面に位置し、火の弾がきたら矢印のように下によける。

②口から火の弾を出す

うずまき状に飛ばしたり、3WAYに飛ばしたりと種類が多い。最もかわしづらい攻撃。魔法で消すのが一番いい。もしゲージがなかった場合は、正面に位置し、弾がきた瞬間に少し下へずらしてかわそう。うずまき状に飛ぶよけにくい弾は、正面より上に向かって曲がっていくからだ。

③鼻から火を吹く

文字通りの攻撃。白弾と重なる。白弾がややよけにくくなる。

主な攻撃は①～③だが、②の攻撃以外はかわしやすい。②の攻撃か、鬼火が絡んだときに魔法を使おう。

ファイアで倒すのが基本！

まずは、基本となるファイアパターンを紹介していこう。

●ファイアパターン

スタート直後、ヘラディオスの当たり判定ができたら、連続斬りを1セットたたきこむ。これはどのパターン、どのキャラでもOK。

次に、白い大きな弾がくるから、離れてショットで撃ちこむ。近づけないが、よけるのはさほど難しくない。

そのうち鬼火が出てくる。ここでファイアを使ってもいいが、よけられるようなら少し粘ってみよう。

すると、ヘラディオスがガオ～と叫び、口を開ける。この口から出す火の弾はよけづらいので、ファイアで消してしまう。ついでに鬼火もファイアであぶって始末する。

ファイアが終わった直後はヘラディオスがひるんでいるので、すかさず近づいて連続斬りを1セット入れる。ダメージを与え、MPを回復させよう。

以上を3回繰り返すと、ヘラディオスを倒すことができる。ほぼノーダメージ確実だ。



スタート直後に連続斬りが入れられる。



白い弾は、よけつつショットで攻撃。



ガオーと口を開いたら、ファイアで打ち消す。



ファイア後連続斬り。これを3回繰り返す。

②ウインドパターン（弾消しパターン）

魔法力はさほど使わず、有効な魔法がウインド。ヘラディオスの攻撃はほとんど弾だからである。

ヘラディオスが口を開けるまではファイアパターンと同じ。ガオ～と叫んだらウインドを使い、斬りまくる。鬼火の弾も消えるので問題なし。

ティオラは、ウインド効果中にあまり体力を奪えない。しかし、連続斬りを連発している最中にMPがたまる。ファイアに戻して1回使うといい。

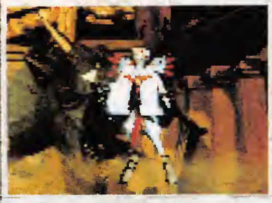
③ナイトメアパターン

ヴォーグの固有魔法、ナイトメアを使うと楽しく倒せるぞ。おもむろに連続斬りキャンセルで当てる。すると奴は苦悩して、弾を吐かずにダメージだけ奪われていく。バリバリ斬りまくろう。



気分次第で、悪夢を見せてやるもよし。

ザ・黒幕 VS クロモア

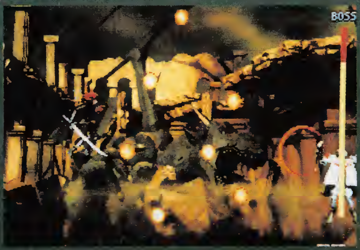


いわゆるラスボスだが、そんなに強くないぞ。

担当：善之字元帥

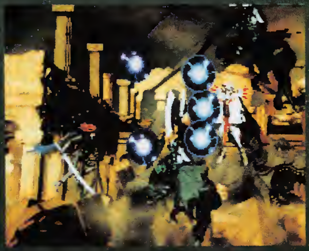
いよいよクロモアで1周目も終わりだ。そんなに強くはないが、注意すべき攻撃もいくつかある。そんなクロモアの攻撃を紹介していこう。

クロモアの攻撃



①ファイアボール
非常に広い範囲にファイアボールを撃つ。クロモアの上下が、この攻撃の死角になっている。

②重力弾
広範囲に重力弾をまき散らす。見た目は派手だが、クロモア戦ではショットパワーをさほど必要としないので、あまり気にしなくていいだろう。



③ウェーブ弾
クロモアが真正面に撃ち出すウェーブ弾。全弾くらってしまうと致命傷になるので、この攻撃だけは絶対に回避すること。



④魔獣召喚
一度に数匹の魔獣を召喚する。全部で5種類の召喚パターンがある。召喚パターンは写真の通り。



グリフォン×2　大蜂×3　小蜂×4　小蜂×2、大蜂×1　ドラゴンライダー×2

クロモアの料理法

クロモアは、そんなに強いわけではないが、召喚魔獣との複合攻撃にファイアの魔法を使っていきたい。そのため、ヘラディオスを倒した時点でファイア1発分のMPを残しておくようにしよう。

戦い方の基本としては、

●真正面は、クロモアの撃ち出す弾幕に対して非常に危険。よって、画面一番前で、クロモアに縦座標を合わせないようにしつつ、召喚魔獣と一緒に連続斬り

●召喚魔獣に弾かれないように、1セット斬ったら画面上下の空きスペースに移動。魔獣が集まってきたらまた1セット…を繰り返す

●もしも召喚魔獣に弾かれたら、ファイアの魔法を使用して再び画面端に押し込む

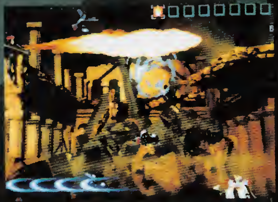
●とにかくウェーブ弾をくらわないように気をつける

これらをおさえておけば、特に問題なく倒せるだろう。

召喚魔獣については、グリフォンとドラゴンライダーが要注意。出現するとすぐにプレイヤーを追いかけ始めるので、クロモアを斬るのに気を取られて弾かれてしまわないように。逆に蜂を召喚したときは、蜂が動き始めるのが遅く、かつ広範囲に散っているので、ファイアの魔法で一掃してしまおう。



このあたりで斬っていれば、クロモア自体の攻撃はすべて当たらない。



蜂は火に弱い。ファイアの魔法で一掃だ。

2周目をのぞいてみると…

クロモアを倒せば1周クリア。感動のエンディングが始まる。また、1周目をコンティニューなしでクリアすれば、超難度の2周目があるぞ。

2周目がどれだけ酷いか、ちょっと紹介してみよう。



ザコが撃ち返し弾を撃ってきたり…、



敵が増えていたりする。もう大変だ。

ダディロス国軍師 魔術師クロモア



ダディロス軍の軍師・クロモア。様々な魔獣を召喚し、意のままに操る今回の事件の黒幕。イフターでさえ、彼によって操られていたのだろうか？



BLOODY ROAR
HYPER BEAST DUEL

ブラッディロア

**ブラッディ ロアのオフィシャルストーリーが到着。
各キャラクターの技表とともに公開。結構今回エコロジカル。**

ガイアの望むもの

20世紀末、漠然とした不安と危機感を誰もが感じている現代の世界。

突然、奇妙な能力を持つ者たちが現れ始めた。

常識外れの体力と運動能力を持ち、格闘家も裸足で逃げ出すほどの戦闘能力を発揮する人々。

それだけではない。

彼等は闘いのさなか、体からまばゆい光を放ち、異形の姿へと変身する。

虎の爪を持つ者、狼の牙を持つ者。

その姿は、さながら人狼や人虎として伝説に登場する獣人を彷彿とさせるという…。

INVISIBLE HAMMER
見えざる鉄槌

20世紀後半、急激に発達した科学技術と爆発的に増加する人口は、地球の環境に様々な影響をもたらした。

しかし、残念ながらそのほとんどは、破壊的な方向へのベクトルを多く備えていると判断せざるを得ない。地球そのものを一つの巨大な生命と捉えるガイア理論の見地に立てば、本来は生命体ガイアのいわば細胞にすぎない人類が、ガイア自体を死に導きかねないという異常な状況である。

無論、明日にでも地球滅亡の日が到来するわけではない。40億年もの長きにわたり、様々な変転を経験してきた地球と生命は、そう簡単に絶滅するものではないと楽観することもできよう。

だが、少なくとも人類にとって破滅は絵空事ではない。自らが生み出し、発展させてきた技術によって、滅亡へ至る道をも作り出しつつある人類。

そして、自らの一部である人類の自滅によって、甚大な被害を受ける危険にさらされる地球＝ガイア。

両者の抱える危機は、見えざる鉄槌が振り降ろされるのを待つように、臨界点へと近づきつつある。

TRIGGER AND POWER
引き金と火薬

はるかな昔、ガイアは生まれたばかりの若い種族の行く末に危惧を抱いていた。

彼等は鋭い牙も爪も持たず、また強靭な体力もなく、危険を避ける敏捷性にも恵まれていなかった。彼等の唯一の長所は、それまでどの種族も持たなかったもの…知性と高度な意志疎通能力のみだったのだ。

知性は生存競争を勝ち抜くうえで強力な武器になるが、知性の生み出す文明は、やがてガイアと彼等自身にとって脅威になるかもしれない。文明とは意思の力で環境を改変するシステムであり、発展を続ければ、やがて破壊的なダメージを環境にもたらす。

知性のみを武器に生態系の頂点へと駆け上がろうとする若き種族＝人間を、母なるガイアは不安を抱きつつ見守っていたのだ。

環境、すなわちガイアの身体そのものに、ガイアの子である人類が直接手を加える…文明による環境の改変は、見ようによっては不遜きわまりない行為だろう。

しかし、それを怒るほどガイアは狭量ではない。むしろ、浅知恵で自滅しかねない彼等をなんとか救いたいと考え、彼等の生命そのものに介入することを決意したのだ。

介入といっても、決して人間の目に見えるような性急なものではない。気の遠くなるような長い年月をかけ、ごくゆっくりと人類の進化に手を加えていった。

ガイアがめざしたのは、知性のみを武器にせずとも生きられる人類。

そのために、人類の遺伝内に他の種族の遺伝情報を巧妙に混在させ、生存競争を勝ち抜くために役立つ能力を持たせようというのが、ガイアの計画であった。

人類文明が発達し、環境へのダメージがガイアの偉大な回復力を持ってしても無視できないレベルに達したとき、遺伝子に組み込まれた「引き金」が作動する。そして、人類としての特徴は残しながら、文明に頼る必要のない強力な攻撃力・体力を持つ新たな種族が出現する…はずだった。

だが、最古の文明がインダス沿岸の森林を砂漠に変え、ゲルマン人がヨーロッパの森を麦畑に変えても、さらに石炭を燃やす煙がロンドンの大気を毒ガスに変えても、引き金が引かれることはなぜかなかった。

SEALING OFF
封印

生命の本質がDNAだとするなら、すべての生命活動の究極の目的は、「遺伝子が自己の複製を作り続ける」のをめざすことだといえる。この考えをつきつめていくと、「生物の体は単なる遺伝子の乗り物であり、遺伝子が自己保存・自己複製のために都合がよいと考える状況を作り出すために活動している」という結論にたどり着く。

この結論が正しいかどうかは、今の我々には判断することができない。地球そのものの意思とも言うべきガイアの思考が、スケールが大きすぎる故に理解不能なのと同様に、分子レベルで活動するDNA

STORY=OSAMU KAGOSHIMA

に自己意識や思考があるのかは、人類には計り知れないことなのだ。

だが少なくとも、ガイアの介入によって人類の遺伝子内に挿入された他種族の遺伝情報は、明らかに遺伝子そのものの活動によってその発動を抑止されているようだ。

人類の遺伝子は、外挿された他種族の遺伝情報に乗っ取られることを拒絶し、発動の「引き金」を封印した形になっている。総数100億近くという、複雑な体構造を持つ高等動物としては異例の数的繁栄を可能にした、現在の人類の特性は、自己保存・自己複製を至上命題とする遺伝子にとってみれば、失うにはあまりにも魅力的なのだろう。

AWAKENING… TOO EARLY
早すぎた目覚め

今から十数年前、一人の科学者が遺伝子治療の分野において、独創的な着想に基づく研究を行っていた。

彼は世界各地に伝わる人狼等の獣人伝説に興味を抱き、これを一種の遺伝病ではないかと推測。その解明と治療手段の開発により、分子生物学に革命をもたらそうと試みたのだ。

また彼は、研究・実験の手法に東洋医学の思想を積極的に導入。驚くべき成果と意外な発見を手にした。

だが、あまりにユニークでなおかつショッキングな彼の学説・研究は、異端視と冷笑を学会に巻き起こすこととなり、さらに名誉回復を賭けた論文発表の直前に彼自身が謎の失踪を遂げたこともマイナス要素となって、その研究が脚光を浴びることはついになかった…。

RE-ACTIVATION OF TRIGGER
再起動

時は流れ、科学は進歩を加速させ続ける。

巨大多国籍企業体・タイロン社の医薬研究部門所属のプロジェクトチームは、ヒトゲノムの解析作業過程で謎めいた遺伝子コードを発見。それまでの解析で、ヒトの形質とは合致しないために単なるノイズと考えられていた遺伝情報が、発見されたコードの活性化によって、人体に驚くべき変化をもたらすことが明らかになる。

このコードこそ、ガイアが人間に与え、遺伝子が拒絶した「引き金」であった。

「引き金」によって、人間の中に埋もれていた他種族の形質・能力が覚醒し、常人を遥かにしのぐ体力・敏捷性を持つ超人が誕生する。さらに、個体によっては、骨格・筋肉の構造から体毛・歯牙など体表の柔組織にまで広範囲の変異が起き、結果として「獣と人との融合体」ともいうべき者の存在までも可能となることが判明。

この時点で、生物兵器への転用に興味を抱いた同社兵器開発セクションの介入により、研究は極秘事項とされてしまう。

WHO'S BEHIND TRIGGER?
引き金の背後には

ガイアは困惑していた。

人類のため、よかれと思い行った介入は遺伝子に拒絶され、環境の破壊と人類自体の危機は進む一方なのだ。

そのうえ、人類は遺伝子そのものまで解析し、ガイアが人類救済のために用意した能力を思いのままに利用せんとしている。

ここに至って、ガイアは今までにないほど急激な介入を行う必要に迫られた。

遺伝情報が正しく発動し、新たな種族が種として安定するためには、本来なら数万年単位の時間がかかる。地質学的な年代感覚を持つガイアにしてみれば、これでも十分すぎるほどの速さだが、現在の状況に数万年もの余裕はもはやない。変化を加速させ、危機を打破せねばならないのだ。

ガイアは活性化した「引き金」、あるいは活性化の兆しを見せる「引き金」を持つ者に、自らの生命エネルギーを注ぎ込むことにより、一瞬にしてその身体を新たな種族のものへと変化させることを決意した。

こうして、「獣化」と呼ばれる急速な身体形質の変化を起こす者が、世界の各地、様々な状況で出現することになった…。

ユーゴ	
人間時連携技	
ナックルキック	PK
ワンツーキック	PPK
ローコンボエキストラ	PPP↓+K
ワンツーリードボディ	PP→+P
トリプルナックルコンボ	←+P←+P←+P
ロースピンナックル	←+P↓+P
スクワットジャブスライサー	↓+P↓+K
ハイキックツイン	KK
スパイラルキック	K↓+K
ヒールタスク	伏せ状態からKK
獣人時追加連携技	
スラッシュダイブ	B→+B
クローコンボキック	BPPPK
ツインナックルスラッシュ	BPPB
フルムーンナックルコンボ	←+P←+P←+B
ダブルウルフキック	↙+BB

Yugo


伏せ状態から繰り出される必殺技ヒールタスク。2回攻撃する。

腕利きの傭兵だった父の失踪の真相を知るため旅を続ける若者。巨大な陰謀に巻き込まれていくこととなる。





幼い時に誘拐され、人体実験によって獣化に目覚める。洗脳される前に組織を脱走、恩人を救うため組織と闘う。


空中投げエアレイド。相手が空中にならつかむチャンスがある。

アリス	
人間時連携技	
ブリッツコンボ	PK
スラストラッシュ	PPP↓+P
スルーパンチアッパー	→+P→+P
スウェーキックコンボ	←+PK
アークドロップコンボ	→+K←+K
ヒールエッジコンボ　ハイ	KK←+K
ヒールエッジコンボ　ミドル	KK→+K
ローミドルキックコンボ	↓+KK
ロースウェーコンボ	↙+P↓+K
エアレイド（空中投げ）	空中で相手近く↓+P+K
獣人時追加連携技	
ラビットローラッシュ	BB↓+K
ミドルラビットコンボ	BBB←+B
ローラビットコンボ	BBB↓+B
ボディフックラビットミドルラッシュ	↖+PPBBB
ローラビットラッシュスライダー	↓+B↓+B↓+K↓+P

Alice

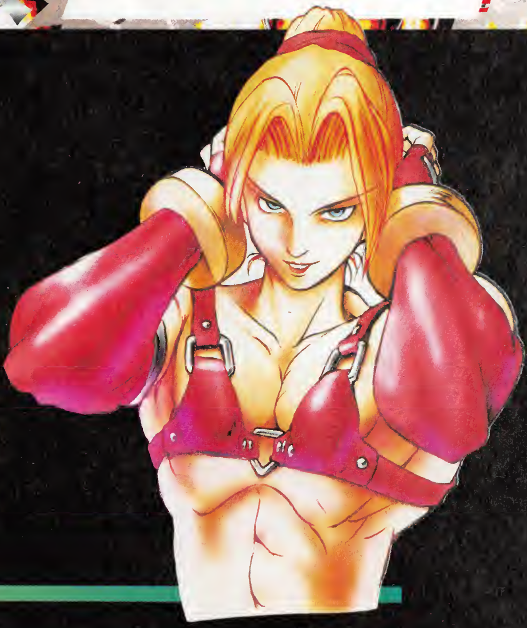
フォックス	
人間時連携技	
ダブルスナッピングエッジ	PK
トリプルピアス	PPK
ロースピンフィニッシュ	PPP↓+K
ダンシングサマーソルトブレード	→+PPP↑+K
サマーソルトナイトレイド	↑+P↑+P
ゴージャススペシャル	↙+K↙+K↙+P
ゴージャスバックランス	↙+K↙+K↑+PP
ヘイトリッドフォローソード	↓↘→+PP
トリックサマーソルトブレード	→+PPP←+K↘+P
チキンバックロール	↘+K↘+K↘+K↘+K
獣人時追加連携技	
ルネッサンスミスト	PP↓+B
フォックスストーム	BBBB↑+K
J.F.K	↑+PB
B.J.F.K	↘+K↑+PB
F.J.F.K	↙+K↑+PB



コンビネーション技・ゴージャスバックランスの始動技。

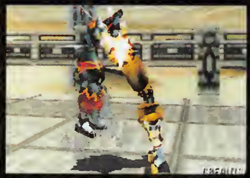
歪んだ美意識と、病んだ心を抱えて生きる男。組織に雇われ、人工的に獣人としての能力が覚醒する。

Fox





フォックスと同じく、人為的に獣化能力をあたえられた存在。「忍者」の技を受け継ぐと自称。



伏せから出せる落雷。相手がしゃがんでいるとヒットしづらい。

Bakuryu

爆龍	
人間時連携技	
連牙	PK
連刀螺旋払い	PP↓+K
連刀浮身返り	PPP↑+P
連刀螺旋裏肘	PPP↓+KP
流影崩激	↖+PP
流影日輪斬	↖+PK
裂迅刈り蹴り	↖+K→+K
裂迅草擂り蹴り	↖+K↓+K
疾風螺旋連脚	→→+KK↓↙←+K
落雷	伏せ中KK
獣人時追加連携技	
連掻き刈り蹴り	BB↓+K→+K
連掻き雪崩蹴り	BB↓+KKK
連掻き転倒砲	BB↓+B
毒閃落槌脚	→+BKK
骸裂き	相手がダウン中↓+BBBBB

ロン	
人間時連携技	
連掌腿（れんしょうたい）	PK
鷂子栽肩（ようしさいけん）	伏せからPP
連斧腿（れんふたい）	K↓+K
連捶挑領（れんすいちょうりょう）	PPP

連捶挑領から1方向のみ進む（同じ物は使用不可）

打開 P	↔	斧刃脚 ↓+K	↔	崩拳 →+P
↕		**六合鴻輪式**		↕
側中脚 →+K	↔	日月把 ↓+P	↔	右端脚 K

獣人時追加連携技	
爪掌打（そうしょうだ）	BP
十字羅漢（じゅうじらかん）	BB→+B
伏虎十字双（ふっこじゅうじそう）	BB↓+B

生まれながらにして獣化の能力を持つ拳法の達人。以前は組織の暗殺舞台にいたが、現在は関係を断つ。



話題の六合鴻輪式はどのような派生を見せるのか。

Long



Gado

ガドウ	
人間時連携技	
ショットガンコンビネーションファイア	PP→+P
トマホークドライブ	→+PK
スピニングストライク	←+PP
シェルスマッシュ	↘+PP
サイトブレイク	伏せ中PP
ヒートブラスターツイン	K←+PP
コマンドエッジコンビネーションミドル	KK→+K→+KK
コマンドエッジコンビネーション　ロー	KK→+K↓+KK
ヒートキャプチャー　ミドルキック	↓↘→+Pヒット時K
ヒートキャプチャー　ローキック	↓↘→+Pヒット時↓+K
獣人時追加連携技	
ショットガンスクラッチ	PP↓+B
ブラッディレイジ	↘+B↓↘→+B
ライトニングスクラッチ	↘+P→+BB
ダークネススクラッチ	↘+P→+B↓+B
ビートブラストスカイランチャーストライク	K←+PPB→+KKK

プロの傭兵として、輝かしい戦火を挙げてきた男。ユウゴの父親の友人。数年前のある戦闘で片目を失う。


ヒートキャプチャーロックは打撃から派生する特殊な投げ技



Mitsuko



娘を組織にさらわれた先祖代々獣化能力を持つ一族の女性。娘の姿を求めてあてのない旅が続く。



コンビネーションの一つ、地獄へキック。中段からのいい連携。

ミツコ	
人間時連携技	
横ケツアタック	PPK
いきなり足バサミ	PP↓+K
地獄へキック	→+PK
地獄の玉潰し	→+P→+K
ついでに下蹴り	→+K↓+K
スネから喧嘩キック	↘+K↘+KK
弁慶泣かし	↘+K↘+K↘+K
獣人時追加連携技	
突貫タックル	↓↙←+B→+B
地獄へパチキ	→+P↑+B
足下からロケットパチキ	↙+BB
足下からカチ上げ奈落ヘッド	↙+B↙+B↑+B
奈落のヘッドバット	BB↓+B↓+B↑+B
手と頭２セット	PPBB
２セットからぶん回しヘッド	PPBB→+B
ミツコゴージャスセット	PPBB↓+B↓+B↑+B

Greg

グレッグ	
人間時連携技	
フェイントミドルシュート	↙+P↓↘→+K
フェイスラッシュコンボ	PP→+P
フェイスバッシャーガードアタック	PK↓↙←+K
ネイルドライブコンボミドル	←+P→+K
ファニーコンボ	↑+PP
スフィンクスコンボ	↑+P↓+P
ボディーラッシュコンボ	↘+PPP
クイックネイルドライブコンボミドル	→→+PP
クイックネイルドライブコンボロー	→→+P↓+K
アルティメットパンチLv.5	↓↙〔←+P（6回繰り返す）〕
獣人時追加連携技	
トリプルスウィングヒップアタックスライダー	BBBB↓+B
バックターンスウィングヒップアタックスライダー	←+BB↓+B
ダブルスワンキックヒップアタック	←+KKB
ミドルラリーコンボ	→+K→+B
スタップスルーコンボ	P↓+B↓↘→+P


溜め能力のあるアルティメットパンチ。破壊力はあるが使いどころが難しい。

今は倒産したサーカス団の団長。サーカス団再建のため獣人のスカウトに励んでいる。





発売間近！映画もぶっ飛ぶ面白さ!!

THE LOST WORLD JURASSIC PARK™

ゲームのいいところはプレイヤー自身が主人公になれるということ！ 密閉型筐体で面白さがさらに加速する！

担当：ずるずる

ルールを覚えてゲームを展開!!





映画は、見ていれば楽しめるものだが、ゲームでは、遊び方を知らなければ楽しむことができない。

自らが参加できるわけだから、それなりの準備が必要なのは当然のこと。まずはそこから見ていこう。

これが「ガン」だ!!



※カラーは未定です。

このガンがゲームで使われるものだ！

この使い方だが、気になるのは弾切れ。この対応は、銃口を画面外に向ければOK。

1回のチャージで5発まで撃つことができる。

イラストではガンのカラーがブルーであるが、発売前の現時点では未定とのこと。



まずは道具。ストーリーを進めるにはこの「ガン」が超必要！これで襲いかかる恐竜たちを一掃していくのだ！

次に画面だ。その画面からどんな情報が得られるのかを知っておかなければゲームを進行することができないぞ！

画面内の表示について



上にある画面内の表示で確認していってほしい。

まずは点数。これがあるということは…そうースコアチェックが出るということースコアラーもこれでバッチリー

連続ヒット数の表示は、今どきのものと思えるが、これも点数に関係してくる。

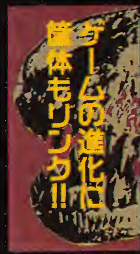
残弾数、ライフ、アイテムの表示は、プレイしつつ常に確認していくことが重要になる。とくに弾の数。連発することが多いので、見るだけでなく、自分で数えておく表示があるぞー

ショット上の種類の表示がされるということは…そう、弾の当て方にいくつかの種類が存在するということー

ショットの種類は全部で7つある。どれも条件をクリアすることで達成され、それにより点数も加算されていく。

撃ち方もなかなか考えられていて、弱点である「頭」を撃つことで高得点が得られる。

また、撃ち方により恐竜の反応が変わるシステムもある。



ガンを手にしたら、あとは目前に現れる恐竜たちを倒していけばいい。ん?そのシチュエーション!そう、「ジュラシックパーク」だ!

なら同じ感じなる…と思いきや、前号でも紹介したけど、ムービングの筐体ではなく、密閉タイプの動かない筐体に変わっている!

動かないことで心配される臨場感であるが、筐体を密閉型にすること、スーパーウーファーを使用することで、音により臨場感を再現している。これにより、大型の恐竜が近づく様を「ズシンズシン」と低音で響かせたり、前後のスピーカーにより、立体感も生み出している。

この臨場感は、映画を超えること間違いなし!

前作といえば…「ジュラシックパーク」






イスが激しく可動!

3年前に作られたガンシューティングゲーム「ジュラシックパーク」が「ロストワールド」の前作になる。このゲームでは、ガンにより恐竜を倒していく操作を、操縦桿タイプのレバーによりカーソルを動して狙っていた。イスが激しく動くのにはビックリしたもの。

上の「ジュラシックパーク」と違い、画面は外からではよく見えないタイプの筐体になった。ギャラリーには悪いけど、ゲームをするのはお金を払ったプレイヤーだから、そのプレイヤーがゲームを楽しめなきゃいけない。そんなわけで筐体が密閉タイプになっているのだ!

重低音により震動! 一体感と音響効果で体感させてくれる!




この密閉されているおかげで、外と中の世界を完全に切り離し、プレイヤーはゲームに熱中することができるのだ。さながらプレイヤーオンリーのシアターといったところ。さて、その中に座るとどういった体験ができるかというと、ムービングしない代わりにウーファーをイスの下などに設置することで、音圧で体感をさせてくれるのだ。





基礎をしっかりと VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2

パスやシュートは大事だが、トラップも重要なのだ。

担当：SHO

発売して…

プレイしてみてもわかると思うが、前作とはかなり違うゲームに仕上がっている。

ドリブルで前にボールを運ぶのが非常に困難になったり、パスがなかなか通らないといった状況が多いはずだ。

プレイ間隔はスムーズになったのだが、思いどおりにいかなくて困っているという人もいるはずだ。

でも、ただ漠然とプレイをしているだけではちっとも上達はしないので、テーマをもって試してみることをオススメしたい。

そこで、今回はその足掛かりとなるような基本的だが重要なものを紹介してみよう。

タイミング重視! ダイレクトシュート

ボールを上げる

シュートの難度が一番高く、決めるとすごく気持ちいいのがダイレクトシュートだ。そのダイレクトシュートを決めるためには、いくつか知らなければならないことがある。

まず、当たり前なのだが、ゴール前にボールを上げなくてはならない。ボールを上げるには、ゴールエリアの前までボールを運び、センタリングを上げなくてはならない。センタリングを上げるまでは、問題なくできると思うが、そのあとのシュートのタイミングが前作とは多少違うのだ。

前作では、センタリングを上げた直後、先行入力ぎみにシュートボタンを押せば、ダイレクトシュートはできたのだが、今回は先行入力の幅が狭くなったのだ。タイミングとしては、ボールの高さが頂点に達した辺りでシュートボタンを押と丁度いいぐらいだ。ボタンを押すタイミングは速すぎてもだめだし、遅すぎてもだめなのでしっかり練習してみてほしい。

あとは、どこでパスを出すのかだ。落下点はある程度自動なのだがセンタリングを上げる位置によって変えることができる。ゴールエリアの真ん中ぐらいでセンタリングを上げると丁度真ん中ぐらいに上がるし、ゴールラインギリギリで上げると逆サイドのほうに上がることが多い。

また、選手がゴールエリア内にいないときには、センタリングを上げてもうまく通らないので、レーダーを見つつ、FWがゴールエリア内にいるのを確認してからセンタリングを上げるようにすればいい。

とにかくタイミングをつかむまで練習が必要なので頑張ってほしい。



センタリングを上げ、



ジャンピングボレー!



決まったときは快感だ。



このあたりでセンタリングをあげる。



センタリング上げたときは味方を確認すること。

胸を使ってしっかりと!

トラップ

レバーを使う

パスやシュートとは違い、地味なトラップだが、今回はこのトラップでもいろいろなことができるのだ。

前作では、トラップが自動だったのだが、今回はレバーやボタンを使っていろんなことをすることができる。

まずは、トラップする方向を決められるということ。

普通、浮いたボールがきた場合胸などでトラップするのだが、このときレバーを入力しておくと、レバーを入れた方向にボールを落とすことができるのだ。

例えば、敵選手が自分近くにいたら、その相手の反対方向にボール落としたほうが、ボールをとられにくい。また、トラップして攻める方向にドリブルしたいときには、進行方向にレバーを入れてやれば、より速くドリブルをすることができるなど、トラップの方向一つでかなりボールをキープすることができるのだ。

他にも、浮いたボールを胸でトラップしてから、レバーとボタンを入力することによって、ダイレクトにパスを出すことも可能になったり、トラップの重要性は増したのだ。

前作では浮いたボールは、ヘディングぐらいしかできなかったのだが、今回はトラップを使ったいろいろな小技が使えるようになったので、浮いたボールの処理が非常に重要になってくる。トラップをしっかりできる人とできない人とでは、かなりの差がついてしまうのでしっかり練習して覚えてほしい。

トラップしてからのボール運び





パス

レーダーを見よう

前作に比べ、非常にパスの通りにくさを感じる人も多いと思うが、実際、パスを通すのは非常に難しくなっている。むやみにパスを出せば誰もいないところにパスを出してしまうし、味方がいるところにパスを出しても、その間に相手の選手がいれば、簡単にパスカットされてしまう。

そこで、非常に重要になってくるのが画面中央下にある選手レーダーだ。

レーダーを見ることによって、今誰がフリーなのかをすぐに知ることができ、その味方にパスを出せばいいのだ。

しかし、注意したいのが、遠くの味方にパスを出すときには、ショートパスではなく、ロングパスに切り替えが必要ということだ。前作では、ショートパスでも遠くの味方にパスを通すことができたのだが、今回はボールが失速してしまいパスカットされやすくなってしまったのだ。

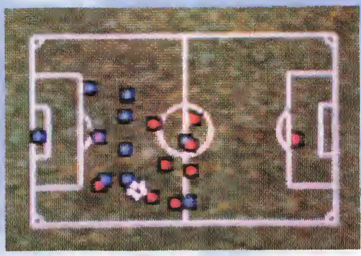
他にパスで重要なのが、焦って前にパスするのではなく、横に横につないでいくほうがパスが通りやすいということだ。

これは、味方のFWが相手のDFよりも前にいるということがないので、その分横に味方が広がっているためだ。

さらに、前がDFでふさがれているときには、バックパスを出し、すぐさまダイレクトのロングパスでボールを前に送るということも一つのテクニックだ。

ゴール前にスルーパスを出すときには味方の近くに多少の相手選手がいても気にせずにパスを出すようにしよう。スルーパスのときにはとにかくパスが通れば得点は確実なので、多少の無理も大目に見よう。

スルーパスを出すときも、レーダーで味方を確認しておくことは必須なので忘れないようにしよう。


レーダーを見ても、サイドには味方が多い。


ボールを持っている両サイドには味方が多いことがわかる。


このあたりからスルーパスを出し、


ゴール前までパスが通ったら、


あとはシュートするだけだ!

パスは前でなく横に!

ハイスコア募集中(マジで)!

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

今回はビギナーのためのビギナーステージ攻略（前半）を紹介。タイムボーナスを稼いで、トリックを練習しよう!!

担当：スー
協力：AM３研ソフトウェアセクション片岡宏之コーチ

さて、今回から本格的なコース解説に入りたいと思う。巷の選手層には、まだかなりの落差があるようで、クリアーできない選手やクリアーはしているが、スコアがやたらと低い選手を見かけると思いきや、一方では、500000pts程の高スコアをはじき出している選手もいる、と選手にもかなりのバラつきがある。この差を埋めるためにも、タイムを増やして色々と研究してほしい。

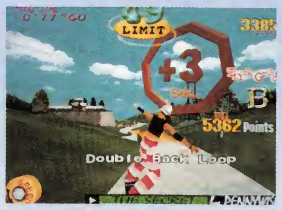
ジャンプ台でのライン取りが重要!!

スタートすると、すぐに一番最初のジャンプ台が見えてくる。まずここまでに、ボードを左右にスライドさせ、スピードを上げておこう。自分のスピードとトリックをキメたときのポイントの高さは、正比例しているので忘れずに。

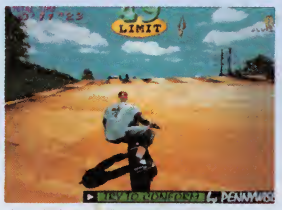
順々に迫ってくるジャンプ台を小気味よくクリアしていくのだが、このときジャンプ台の向こうに浮いている、タイムボーナスをキッチリとしたライン取りで確実にゲットしていく。このときジャンプする寸前のラインに注意。ジャンプ台から跳ぶときは、着地ポイントを頭に入れつつライン調整をしよう。さもないと着地ポイントがラフだった場合に、コースまで復帰するまでにかなりの時間をロスしてしまう。こうなってしまったら、ジャンプ入力を連続で入れながらコースに復帰しよう。



宙に浮いているタイムボーナスを、



キッチリしたライン取りでシッカリゲット!



変な方向から跳んでしまうと、



ラフへダ〜イブ!!ロスが大きいぞ!

見えないタイムボーナスをゲットせよ!!

最初の連続ジャンプ台群をクリアーすると、右カーブに入る。奥にバンクがあり、その上に+3秒のタイムボーナスが浮いている。しかしこれに跳びついてはいけない。カーブの入り口に、石垣が見える。実はこの上にバック入力で跳び乗ると、そこに+10秒のタイムボーナスがあるのだ!!

そのまま真っ直ぐに降りると、左カーブの入り口にさしかかる。ここも先程と同様に、バンクがあり、その奥にタイムボーナスが浮いていて、手前に石垣が見える。ここでまたバック入力で石垣に跳び乗ると、その奥に見えるジャンプ台の向こうに、また+10秒のタイムボーナスが浮いている。これもキッチリゲットすれば、それだけで+20秒も楽になるので、まずクリアは見えてくるだろう。



この石垣の前でジャンプすると、



なんと上に乗れる。



そして+10秒のタイムボーナスをゲット!!



またここで石垣に向かってジャンプ!!



なんとここにも乗れるゾ。



奥のジャンプ台から+10秒のタイムボーナスを狙え!!

ジャンプ台から着地すると、右手にバンクがある。この途中にもタイムボーナスが浮いているのだが、これは+3秒なのでムリに取りに行くこともないだろう。



リングを目印にバンクからトリックをキメると、



その上に+３秒のタイムボーナスが浮いている。ムリして取らなくてもいい。

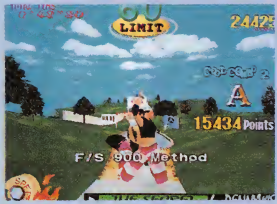
前半のヤマ場!!

ここからは前半の重要ポイント、連続ジャンプ台群＋山(?)コースの難度が高いゾーンに入る。ここを難なくクリアーできるようになれば、スコアアタックに挑戦してみてほしい。新たなTOPSKATERの魅力が見えてくるだろう。

さて本題に戻って、ここからジャンプ台が連続で4つ続く。特にライン取りは難しいことはないので、ここでTrickGrade「S」が苦手な人は、ジャンプタイミングの練習をしてもいいし、「COOLCOMBO」の練習をしてもいいだろう。

ここを抜けると、間髪入れ

ず山（?）コースに入る。(橋なのか?) 4番目のジャンプ台から直接跳び乗ってもいいのだが、それが難しい人は左右に分かれているジャンプ台の間を通り抜けて、安全に山コースに突入してもいいだろう。



COOL COMBOを狙ってみ!!



ジャンプ台の間を抜けて、安全に山コースへ。

さて問題の山コースだが、ここは左右を水たまりに挟まれた、幅がとても狭いコースとなっている。

まず、先に入り口から登れなかった場合や、山コースから転落してしまった場合のフォローの方法から紹介しよう。まず入り口から登れなかった場合だが、このときの選択としては二つあり、一つ目は山コースの中腹にある坂を登って、山コースに復帰する方法。二つ目は水たまりをそのまま走行していると、速度が落ちてしまい、かなりのタイムロスになるので、両サイドの縁石ブロックにフロント入力の小ジャンプで跳び乗って、そのまま縁石の上を滑り、タイムロスをまぬがれる方法がある。

プレイに馴れてきたら、このときフロント入力をやめると縁石から降りるので、そこでもう一度フロント入力小ジャンプで縁石に跳び乗り、ポイントを稼いでみてほしい。うまく連続で縁石に乗れれば、「COOLCOMBO」となって、ポイントが成功するたびに倍々に加算される。



山コースから落ちてしまったら、途中の坂を上る。



縁石にフロント入力小ジャンプで、跳び乗ってGO!



一度フロント入力をやめると、縁石から降りる。そこから、



すかさずフロント入力小ジャンプで再度縁石に跳び乗る。

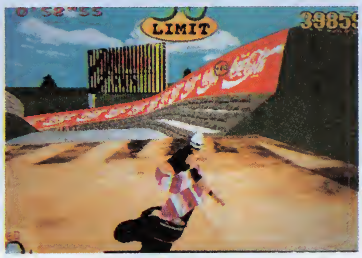
さて、うまく山コースに登れた場合だが、山コース上には二つのジャンプ台が中盤と出口に点在する。注意しなければならないのが、中盤のジャンプ台から跳ぶときで、先程述べたようにジャンプ台への進入角度を考えずに跳んでしまうと、水たまりへコースアウトしてしまう。ここでは左から右に流す感じで、その先に見えるタイムボーナスを目標にして跳ぶと、山コースの出口ジャンプ台の手前に着地できるはずだ。

出口のジャンプ台だが、その先にはコカコーラ看板群と3段の階段、そしてやたらと広いコースが広がっている。このジャンプ台から狙うところは、階段の最上段だ。ここに直接乗るには先程と同様に、左からジャンプ台に進入して右側に流しながら跳ぶといいだろう。ただし、このときの進入角度は、よりキツめに曲がるとうまくいきやすい。

4連続ジャンプ台からの一連のアクションは、すべて「COOLCOMBO」で繋ぐことができる。前半戦でここまで繋げることができれば上出来だ。



タイムボーナスを目印に左から右へ流しながらジャンプ!



着地後すぐに先程と同じ要領で、最上段目指してジャンプ!



おっと失敗。最上段にはバック入力大ジャンプで登れる。

ちょっとひと休み

うまく最上段に乗れたならば、そのままの位置をキープしながら、ゆっくりと左ロール入力をかけつつ左カーブを曲がっていく。最上段には+3秒のタイムボーナスが二つあるが、馴れないうちは微妙なボードコントロールがうまくできずに最上段から落ちてしまうだろう。だからこそ、ここで微妙なボードさばきを体で覚えてほしい。

最上段の出口にはジャンプ台がある。この先に+5秒のタイムボーナスが浮いているので、ちゃんとゲットしよう。リキんでトリックミスしてしまうと、タイムボーナスは取れないので落ち着いてジャンプ台に望もう。



最上段には、ココと、

&



ココに+3秒のタイムボーナスがある。ボード操作がムズイ!

NEXT STEP

さて次回は、ビギナー用のビギナーステージ攻略後半戦を紹介しよう。また、「君こそゲーメスト」のコーナーでは、TOPSKATERのハイスコアを大募集中だ。連載が始まってから、まだ一通も申請がないので担当としては悲しい限りだ。TOPSKATERの魅力はCoolなTrickをキメるだけでなく、その真髄はスコアアタックにあると私は考えている。その魅力に取りつかれた人は、ドシドシ応募してほしい。

最後にTOPSKATERのコーナーでは、近々セガさんの協力によるゲーメストオリジナルのキャンペーンを企画中である。そちらのほうも期待して待っててほしい。



さあ前半最後のジャンプ台の向こうにあるタイムボーナス目指して、



ジャンプ!トリックミスしてしまうとタイムボーナスは取れないゾ

ゲーメストタイムス
ストリートファイターIII チャンピオンシップ大会開催！
特別増刊号

ゲーメスト杯の栄冠は高須ネクロへ！

3キャラ予選落ち！

全512名の選手をA～Pの16ブロックに分け、トーナメントで各ブロックの代表を決定する午前中の予選。今回の大会では、この予選を通過できなかったキャラが全10キャラ中、3キャラいた。

エレナ、アレックス、そして、ケンである。

エレナに関しては「まあ、そんなもんでしょう。」といったところか。アレックスはつぼにはまったときの破壊力はあるのだが、安定した勝率を維持するのはなかなか難しい。

ケンについてはやや意外な結果である。

決勝トーナメントの組み合わせは下の表の通り。決勝に残ったのは、Bブロック代表の高須ネクロとKブロック代表の川邑オロとなった。



高須恵一郎
愛知県出身　Bブロック代表
ブロック対戦相手：ケン→いぶき→ユン&ヤン→アレックス→ケン
ブロック戦を終えての感想：みなさんのレベルがすごい高いのでおどろきました。

死闘3試合8ラウンド！

決勝は2試合先取というルールでおこなわれた。高須ネクロ対川邑オロの闘いは、饒舌な司会者をも沈黙させるすさまじい接戦となり、3試合目の3ラウンドまでもつれこんだ。試合内容を振り返ってみよう。

1試合目は1ラウンド目こそオロが取ったものの、高須ネクロの牽制、ディフェンスのうまさが勝っていた感があり、川邑オロは接近してラッシュをかけるチャンスが少なかった。

2試合目はストレートで川邑オロが取り返した。高須ネクロ、やや攻め込まれる場面が多かったか。やはり、上級者のオロにいったんまとわりつかれてラッシュをかけられると厳しい。

3試合目は3ラウンドとも、どちらが勝ってもおかしくないぎりぎりの勝負が繰り広げられ、劇的なクライマックスがおとずれる。

3ラウンド目終盤、高須ネクロは体力が3分の1を切っている状況で夜行魂を踏んでダウンし、起き上がった直後に出したレバー入れ中Pをブロッキングされてしまった！中足→仁王力でトドメか～っと思いきや、川邑オロ痛恨のミス！中足を出すのが微妙に遅れガードされてしまった！

高須ネクロ命拾い！ここで流れが変わった。川邑オロ、なんの伏線もなく出された中パン→スネークファングをくらってダウン！ここで両者の体力はほぼ互角、投げ一発で勝負がつく状況になった。

そして、決着の瞬間が訪れる。起き上がりにリープをくらった川邑オロ、すかさず立ち中キックを出したが、高須ネクロは予定どうりといった感じでこれをブロッキング！「ウッダーッ」ネクロの最後の投げがオロを捕らえた。

3試合8ラウンドにわたる、決勝にふさわしい、そしてスト3らしい、すばらしい試合であった。

直撃インタビュー

RED(以下R)：優勝おめでとうございます。とりあえず感想は？

高須(以下高)：この大会って抽選ですよね？それにしてはレベルが高いと思いました。でも、決勝トーナメントあたりではもっと空中ブロッキングが完璧な人が出てくるんじゃないかと思ってましたが、そうでもなかったですね。対空の垂直ジャンプ中パンチがここまで通用するとは思ってませんでした。

R：あの垂直ジャンプ中パンチを対空に使ってるネクロって見たことなかったんだけど、あれって反応で間に合うの？

高：ええ、跳び込みを見て反応でいけます。他のネクロの人は使ってなかったけど、すげー使えますよ。そもそもネクロって、待ったほうが勝てるキャラだと思ってますし。うまいのに、必要以上に攻めようとして自滅してるネクロって多いと思いますよ。

R：まぁ、未だに攻めるのが正義で、待ちは卑怯、とか思っている人もいますからね。

高：ナンセンスですね。

R：いや全く。しかも、高須君のネクロって、ふらふらしながら待ってるようでいて、牽制技でプレッシャーかけて、実は相手を端に追い込んでる場面が多かったし。けど、そういう水面下の高度な心理戦ってなかなか…。

高：分かってもらえないですねぇ…。別にいいですけど。

R：決勝の最後のリープ→ブロッキング→投げはやっぱ狙ってた？

高：完璧に狙ってました。あれは自信ありましたよ。

R：やっぱね。

高：けどその前に夜行魂踏んだときは死んだと思いました。

R：やっぱね。何はともあれ、優勝おめでとうございます。

決勝トーナメント

優勝

ブロック	キャラ	選手
A	オロ	照屋誠
B	ネクロ	高須恵一郎
C	ユン&ヤン	黒木潤一
D	ダッドリー	矢崎剣
E	ユン&ヤン	福島智
F	ショーン	金城尚司
G	ネクロ	谷口穂高
H	ネクロ	田口智朗
I	ショーン	吉富宗一郎
J	ショーン	中林康貴
K	オロ	川邑幸嗣
L	オロ	大住允人
M	リュウ	横山英夫
N	ユン&ヤン	小橋修一
O	いぶき	佐藤陽
P	リュウ	谷口岳史

出場キャラたちの戦況はいかに！

やはり攻め手がすくなかったか～リュウ

SFⅢでは全キャラにブロッキングがあるため持ち前の堅さを発揮できず、上位進出は難しいのではないか、といわれていたリュウ。しかし竜巻旋風脚、立ち大Kがそこそこに効果を示し、真・昇龍拳の1発の破壊力も手伝って、こちらの予想に反してベスト16に2名も入った。

スーパーアーツ（以下、SA）でもっとも多く見られたのは、真・昇龍拳。次いで真空波動拳、電刃波動拳だ。

いったい何があったの!?～ケン

リュウ以上に予想外だったのがケン。出場数は決して少なくなく、ブロック決勝近くまで上がってきているケンは多かったのに、皆全滅してしまった。リュウがベスト16まで上がっただけに、この結果は意外としかいいようがない。また疾風迅雷脚の使用頻度が高かったのが印象深いが、対空ブロッキングなどにあまさの目立った大会だけに、神龍拳の使用者がもう少し多かったら、ベスト16には食い込んだと思われる。

昇龍裂破の使用率が神龍拳と同程度だったのも面白い。

敗因はやはりブロッキング?～アレックス

少ないながらも各試合では健闘していたと思われるアレックスだが、リュウと同じく攻めあぐねている間に、下段技、もしくは跳び込みなどから一気にたたみこまれ、不完全燃焼で終わった、といった感が強くある。攻め手に欠けているぶん、ブロッキング後の反撃がきちんとできていれば十分勝ちを狙える破壊力をもったキャラなのだが、そこらへんにミスが目立ったのが少し残念。

使用SAはハイパーボムがトップ。次いでスタンガン、最後にブーメランだ。

やはりリープは強かった～オロ

ほぼ予想どおりの快進撃を見せたオロ。夜行魂の研究が進んでいて、攻撃、防御を兼ねたこの便利なSAを使った戦法が大人気だった。ただ不思議だったのは、あまりリープが使われていなかったこと。もちろん他キャラと比べればリープの頻度は高いが、リープ→リープといった基本連携があまりに少なかった。

ほかのSAはほとんど見られなかった。

す、少な～い!～エレナ

そのあまりの出場数の少なさに、スクリーンに映ったときには間違いなく場内の声援を受けていたエレナだが、健闘むなしくみな早々に散っていった。わずかに残った精鋭エレナは、SAブレイブダンスを連続技に組み込んで攻撃力不足を補おうとしていたが、通常戦でいま一歩及ばなかったようだ。

ブロッキング＝死!～ショーン

師、ケンを乗り越え、ブロッキング後の反撃の怖さを世に知らしめたショーン。1回ブロッキングが成功したあとのスタンゲージの溜まり具合、威力、高性能な通常技からのハドゥバーストなどたたみかけるパワーに秀でている。

とくに目立ってこれといった戦法をとっている人はいなかったが、さすがにみなブロッキングが上手だった。

SAはハドゥがほとんどで、ショウリュウキャノンがごく僅かだがいた。

鉄壁の守り～ネクロ

出場数はそれほどでもなかったのだが、その多くが勝ち残り、堅実な強さを見せつけたネクロ。リーチの長さで相手キャラを寄せ付けない、もともと守りの堅いキャラなのだが、ブロッキングというシステムが、さらにつけ込むチャンスを少なくしていた。

人によってスタイルが大きく違っていたのも特徴的で、あくまで中距離から押さえ込んでいくタイプ、距離をとって防御を優先するタイプ、ドリル・リープ・スネークファングで上下に揺さぶりをかけていくタイプと、その特徴がハッキリでていた。

SA使用率も均等だった。

ばくちじゃダメ?～いぶき

圧倒的な出場数の多さだったが、ことごとく散っていったいぶき。

SA破心衝をばくちで出して、これのラッキーヒットに期待するスタイルが目立ち、基本的な攻撃連携、防御テクニックがいまひとつかたまっていない人を多く見かけた。雷打の使用率がもう少し高ければ、と思う。いぶきは一般的に人気のあるキャラだが、その実体は扱いにくいテクニカルキャラ。それがよくわかる大会だった。

SAは破心衝が多かったが、霞朱雀と鎧通しを使っている上級者も何人か見かけられた。

場内騒然!?～ダッドリー

驚異の攻撃力とラッシュ力で1チャンスで相手を葬り去ってしまうダッドリーは、数は少なかったものの、皆一通りのコンボはできる、一定レベル以上の水準を保っていた。ただ、その連続技の威力と1発性に賭けすぎてか、ダッキングからの投げというシンプルな選択が若干少なかったように思える。

SAはコークスクリューブローがやや多く、ついでロケットアッパー。ローリングサンダーはあまりいなかった。

安定した強さ～ユン&ヤン

最多出場数で、さらに上位進出もかなりの数に上ったユン&ヤン。やはり雷撃蹴が強かった。またそこからの連続技（TC+SA）が安定しているのも強みだ。

だが雷撃蹴に頼っている部分が大きいため、同じように地上にいる時間が短く近寄りにくいネクロに2人もやられているのが象徴的だ。

SAは幻影陣と転身旋窮腿が半々だった。

壮絶な打ち合い、ボディの嵐

去る6月8日、浜松町ニューピアホールにて、世界ヘヴィ級タイトルマッチが開催され、バイソンの引退から空位になっていた同級の王座は、奇遇にも同姓同名のダッドリー（矢崎ジム所属）とダッドリー（鈴木拳闘会所属）の対決によって争われた。

試合は1ラウンドから両者とも徹底したボディ攻勢となり、両者一度づつダウンを奪ってむかえた3ラウンド目、矢崎ジム所属ダッドリーの連続ボディが炸裂しKO勝ち。

本誌記者の取材にチャンピオンはこう答えてくれた。「心配無用だ。」

（これは大会Dブロックで実際に行われた試合をドラマチックに再現したものです。）



両者の徹底したボディの打ち合いに場内は興奮のるつぼと化した。

新声人語

梅雨の時期に突入した。今日の空模様もとても快晴とは言い難いが、やや雲がかっているだけで雨の心配はなかった。行動するにはいい天気だと言えただろう▼今日はここ浜松町にそびえ立つ竹芝ニューピアホール〈にてゲーメスト主催のゲーム大会《ストリートファイターⅢチャンピオンシップ》が行われた▼応募総数1047通の中から抽選で選ばれた戦士512人がここに終結し、その実力を競い合った。その光景に会場の観客はあるときは歓声を送り、あるときはその緊張感あふれる張りつめた試合に息をのんだ。場内は騒然、沈黙の繰り返しであった▼プレイヤーは魅せるプレイ、固いプレイ、強引な攻めそれぞれ特徴のあるプレイをする。ストⅢになるとそれは、普通に堅実な攻めをするか、ブロッキングを駆使して攻めるか、対応型となるか、ブロッキングを狙いつつ待つか、という4タイプに大別されるだろう。中でも一番プレイヤーの技術レベルが高いと思われるブロッキングを駆使しつつ攻める人、こういう人は会場を盛り上げてくれる▼「カシィ、カシィ」とブロッキングをしていく様はまさにすごいの一言だ。でも、こういった「うまい」プレイヤーはなぜかポロッと負けていく。実力で勝てると思われる相手に負けていく▼なぜだろうか？どんな力が働いているのだろうか？会場が寒いからか？それともプレッシャーに負けたのか？しかし決勝トーナメントにおいてもそれは発生する。この理論では説明不能なこの現象、君はどう思うだろうか。

大会勝率順位表

この大会順位表、どんな情報が得られるかはその人次第。このデータをもとに、いろいろ考えてみよう。

右図はストⅢ大会における全試合のデータをもとに作成した勝率表である。これは、よくあるダイヤグラムとはまったく別物で、単純に試合結果を集計しただけのものと認識してもらいたい。

さて、表の見方だが、横軸に見られる勝率が縦軸のキャラとの勝率になっている。例えば、大会ではネクロはオロに5割7分の勝率だったということになる。なお、勝率の下のカッコは、その組み合わせが何試合行われたかを示している。試合数が多いほど、そのデータは信憑性があるということになるはずだ（この試合数の中に、同キャラ戦および不戦勝は含まれない）。

気になる結果は、大会を制したネクロが全体勝率でもトップ、準優勝のオロも全体勝率2位と、まずまず順当といったところか。使用者の多かったユン&ヤンは4位。さすがに試合数も多かったのでユン&ヤンの数字はある程度正確なものが出ていると思う。

他に面白いのは、初期にかなり猛威をふるったリュウ・ケンの順位が下がっている点。もはや彼らもスペシャリストの手にかからなければ怖くない、といったところか。

	ネクロ	オロ	ショーン	ユン&ヤン	ダッドリー	アレックス	リュウ	ケン	いぶき	エレナ	勝率
1位 ネクロ		57.1% (7)	50% (8)	53.8% (13)	58.3% (12)	76.9% (13)	66.7% (9)	77.8% (9)	58.3% (12)	100% (4)	64.4% (87)
2位 オロ	42.9% (7)		18.2% (11)	57.1% (14)	63.6% (11)	90% (10)	72.7% (11)	71.4% (7)	78.6% (14)	60% (5)	62.2% (90)
3位 ショーン	50% (8)	81.8% (11)		53.3% (15)	33.3% (3)	37.5% (8)	80% (5)	55.6% (9)	50% (6)	100% (1)	56.9% (66)
4位 ユン&ヤン	46.2% (13)	42.9% (14)	46.7% (15)		52.6% (19)	53.2% (15)	60% (15)	61.5% (13)	68.2% (22)	75% (4)	54.6% (130)
5位 ダッドリー	41.7% (12)	36.4% (11)	66.7% (3)	47.4% (19)		55.5% (9)	38.5% (13)	75% (8)	66.7% (12)	100% (2)	51.7% (89)
6位 アレックス	23.1% (13)	10% (10)	62.5% (8)	46.7% (15)	44.5% (9)		62.5% (8)	50% (12)	62.5% (8)	100% (1)	45.2% (84)
7位 リュウ	33.3% (9)	27.3% (11)	20% (5)	40% (15)	61.5% (13)	37.5% (8)		60% (15)	40% (20)	66.7% (3)	43.4% (99)
8位 ケン	22.2% (9)	28.6% (7)	44.4% (9)	38.5% (13)	25% (8)	50% (12)	40% (15)		66.7% (12)	66.7% (3)	42.0% (88)
9位 いぶき	41.7% (12)	21.4% (14)	50% (6)	31.8% (22)	33.3% (12)	37.5% (8)	60% (20)	33.3% (12)		50% (6)	39.3% (112)
10位 エレナ	0% (4)	40% (5)	0% (1)	25% (4)	0% (2)	0% (1)	33.3% (3)	33.3% (3)	50% (6)		31.0% (29)

データ

平均年齢：19.1歳
最年長：34歳
最年少：11歳（2名）
男女比
　男性：468（91.4%）
　女性：44（8.6%）
最北：北海道
最南：宮崎県
キャラ使用率
1位 ユン&ヤン：60(11.7%)
2位 いぶき：56（10.9%）
3位 リュウ：55（10.7%）
　　ダッドリー：55(10.7%)
4位 ケン：53（10.4%）
　　オロ：53（10.4%）
5位 アレックス：52(10.2%)
6位 ネクロ：47（9.2%）
7位 ショーン：46（9.0%）
8位 エレナ：35（6.8%）

場内紀行～ポケットの中まで

長蛇の列！中には変な色の顔をした人も！(笑)

ここでは、試合の内容などではなく、大会の会場風景や試合時間以外のときの選手達の様子についてリポートしてみたいとおもう。

で、さっそく気になったのが、会場前にずら～りと並んでいる人たちのなかにちらりと見えた白いカオ。気になってはいたが、しばらくほかのところを見て回っているうちに開場となり、ロビーで〝その人〟を偶然目撃！いやあれはショックだったね。真っ白なカオで頭髪まで剃り上げていたその人は、どうやらネクロのコスプレの人みたい。ちょっと怖かった。車で来たのか？電車で来たのか？気になるところだ。

ロビーにはマルゲ屋販売ブースと、コンシュエマー最新作のフリープレイコーナーが！

開場後は、押し寄せる津波の如き勢いで人が入る入る。

出入り口すぐ横にあったマルゲ屋では、SFⅢのビデオ、大会特別編集バージョンを流しており、霞朱雀を全段ブロッキングするアレックスの映像に対して、

「本当か？」

といった声があがったとかあがらなかったとか。本当だって、映ってるじゃん！

これらのビデオに釘付けとなった来場者と、もう1コーナー、カプコンコンシューマーコーナーに並ぶファンの人壁で、ロビーが一時通行困難になるほどの盛況ぶり。満員御礼って感じ？

コンシューマーコーナーでは、「D&D®」や「虹色町」などカプコンファンなら気になる最新作が一足先に遊べて得した気分だ。

試合会場へ行ってみると…？

通路を通って実際の試合会場となるホールへ行ってみる。するとロビーとは比較にならない人の多さで熱気が凄まじいのなんのって。

設置してある数多くの筐体はみなフリープレイ状態で、SFⅢ、ヴァンパイアセイヴァーを自由にプレイできた。そこで人混みに紛れて人着きを探りにいってみると、さすがにSFⅢの筐体のほうに多くのプレイヤーが集まっていたぞ。セイヴァーがいくら超最新作とはいえ、みんな実戦前にエンジンをかけておこうと真剣だ。よしよし。

大会終了後はお約束！新作ゲームのお披露目なのだ!!

大会終了後は、もはやお楽しみイベントとして欠かせない、新作紹介が行われたのだった。アーケードゲームで披露されたのは「ポケットファイター」と「マーヴルVSSF」。マーヴル～のほうは紹介が始まっているので詳しくはそちらを見てもらうとして、問題なのはポケット～のほう。あのスパズルのかわいいデフォルメキャラたちが闘う格ゲーなのだ！新キャラとしてSFⅢからはいぶきも出るぞ！（予定）今後注目の一作だ！

ジャッジメント！

まさかあるまいと思っていた光景が、中央メインスクリーンに映し出された。3ラウンド目におけるダブルK・O。

お互いに体力ピーピーの状態、ネクロの電磁ブラストに、ヤンの雷撃蹴がつきささったのだった。状況を把握していない解説者は、何を勘違いしたか勢いで「おみごと―」とか言っている（おいおい…）。「ジャッジメント！」妙に会場が盛り上がるなか、中央メインスクリーンに現れるは3人のジャッジメントギャル、アンナ、理花、ジュリア。

緊張が走る。

そして、3人の勝利の女神は、全員一致でヤンを導いた。

Mブロック、準決勝での出来事だった。

最もエチオピアに近かった男、借金（なんのこっちゃ）

RED「しゃっき～ん、大会って、どのキャラが優勝するか賭けない？」

借金「いいっすよ、じゃあエチオピアのチキンカレー大盛り賭けましょう―KALさんもどうすか？」

KAL「いいよ、オレはそうだな…、ダッドリーかな」

RED「じゃあ、俺、ショーンにしとく」

借金「じゃ俺、オロにしときますよ」

借金ヒロシ（21歳、虫歯治療中）最もエチオピアに近かった男。近かっただけ…。

エキシビジョンマッチ炸裂!!

大会が無事に終わり、その興奮が醒めやらぬうちにカプコンストスリー開発者&ゲーメストライター混成チームVSご来場の皆様という、恒例の7ON7のバトルが始まった。

カプコン側からは3人、我々ゲーメストからはMVP、RED、ACE、K-TANの4人だ。1番手はMVP。意気込みを聞かれて、彼はこう答えた…「天狗石でちょっとボコしてみようと思います」と…。そして、その通りにやってくれたよ…彼は…。リープと足払いを巧みに振り分け、あれよあれよの間にお客様の体力を奪っていった。MVP恐るべし！2番手はいぶきを使う開発者の方。小Ⓟからの TCキャンセルジャンプ攻撃を使い、基本を押さえた闘い方で勝利をおさめた。3番目はアレックス担当のRED。激ムズといわれているブロッキング後の中Fチョップ→スタンガンヘッドを決めたが、場内は静かであった…。

4番目に登場した開発者の人もアレックスを使い、相手の反撃を恐れない強引な攻めで4勝目を挙げた。Fクロスチョップを2回出して2回とも決めてた。そして悪夢の5戦目。担当キャラネクロで挑んだが、ブロッキングの狙いすぎで投げられてばかり…。

彼は負けた。これで我々は4勝1敗。そして、第6戦目は大会の司会をしてくれた、ユンのコスプレをした開発の方。プレイキャラはオロで、SAは鬼神力を選択。が、相手を掴むことはできなかった。

そして、最後はこの文を書いているK-TANことワイルダーKEIである。対戦相手が女性だったので、「攻めすぎて悪者になるのも嫌だな」なんて思っちゃったりしたらこれがボロ負け。みなさんお世辞抜きで上手かったよ。本当。

戦慄のフリープレイ台!

大会が終わると全台フリープレイ台となった。この中には、MSHVSストリートファイターもあった。噂のキャラ憲磨呂とダンが目立つ中、オメガレッドやシュマゴラスなどのキャラが幅を利かせていた。エリアルを決めにいく動きが特に目立っていたぞ。

そのさなかに行われたのが、ライター&開発者との対戦だ。これは、会場にいる人ならば、誰でも参加できた。その中に、オロ2位という札をつけた人が列んでいたのだ。そう、この大会で準優勝を飾った幸嗣君だったのである。ライターたちの背中に冷たいものが流れ落ちる。受けて立ったのは、MVP。幸嗣君が天狗石を選んだので、同じSAを選ぶことを嫌うMVPは夜行魂を選んだ。MVPは散った…。苦戦するさなか、カプコンからストリートファイターの名人と称される助っ人が現れた。おおっ！と感嘆の声を上げた我々だが、次の言葉で号泣へと変わった。その言葉とは「リープアタックってどうやって出すの？」であった。

みんなお疲れさまでした。

イベントの華コスプレコンテスト

別の側面から大会を盛り上げたのがコスプレコンテスト。この日のために髪形を整えたり、衣裳を作ったりとコスプレイヤーは苦労して準備してきたことだろう。

コンテストに参加したのは39名。ストⅢのキャラはもちろん、ダンや春麗などもいたぞ。キャラで多かったのはユン&ヤン。男女共に多く、皆に愛されているキャラだということが感じられた。

ほか、アレックスのエンディングに出てくるパトリシア、ネクロの彼女エフィー、ケンの息子メル、ジャッジメントギャルの冬花、さらにはギルまで登場！各キャラ様々なアピールで我々の目を楽しませてくれた。



いぶきはレベル高し。おみ足がな、なんかセクシ〜。



MIOイチ押しユン&ヤン！頭身や顔立ちまでクリソツ。



CHUイチ押しのさくら!!「制服が…（同氏談）」



超ハマリエフィーちゃん。ライター陣にも人気だった。



ギル様は猿渡賞。もちろん半裸ではナイ。



渕健賞のネクロ。ステージ上でオペラ歌ってくれた。

CHU♡CHUハンター現る!?

ゲーメスト編集部ライターCHU（??歳）が、コンテスト終了後にコスプレギャルの写真を撮りまくっていたことが最近発覚。

会場内を放浪していた「ポラロイドマン」はもちろん、MIO所有のカメラまでを使用して撮影していた。

お気に入りはさくら、いぶきのコスプレギャルで、自らがギャルに「雷打くらってるトコ♡」などとリクエストして、一緒に写真に収まったという。同氏の今後の行動が懸念される。

閉会式に乱入者?!

閉会式、石井ぜんじ審判長が閉会の辞を述べようとしたそのとき…。突如、カプコンの岡本氏が乱入。なんと限定1名に豪華なプレゼントがあるという。それは当日たまたま来ていたAKIMAN氏のイラストと、岡本氏のサイン入りのユン帽子という、プレミア値計りしれないグッズであった。突然の吉報に会場騒然。閉会式途中ながら急遽、ジャンケン大会となった。

勝ち取ったラッキー君のコメントは残念ながら取り逃してしまった。とりあえずこの場でおめでとう！を贈ろう。



スタッフもOKってことで、実はメストライターもこのあたりまでは勝ち残っていた。

総評

ストⅢ大会を見て思ったのは、皆強くなるために、相当な努力を積んでいっているのだな、ということ。当たり前のようだが、そう思った。

うまくなるために、マジメに努力する。その結果同士がぶつかる面白さ、緊張感はさらに素晴らしい。真剣勝負に耐えるだけのゲーム性があってこそ、ひき立ったとも思う。

極めた者同士がぶつかり合う面白さは、待ちだのはハメだのいってるレベルを超えたものを感じた純粋に心動かされるものがあった。

（石井ぜんじ審判長）

お知らせ、お知らせ

惜しくも会場に来られず、この記事で大会に誌面参加してくれた君に朗報！

当日会場に来た人に渡していたお土産をドーンと50名にプレゼントするぞ。気になるその中身は…。

- ストⅢミニポスター
- 新作「ポケットファイター」うちわ
- 春麗Tシャツ
- メルティクリアファイル
  （提供カプコン／ゲーメスト）

という豪華セットだ。

当日都合が悪くなって来られなかった人も、1次予選で落ちてしまった人もこれで少しは溜飲が下がるかな？

詳しくは190ページのプレゼントコーナーを見て応募してくれ。賞品の性質上、当日会場に来た人は遠慮してね。

天下一ゲーマーの店

ゲ屋

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

今回はみちのくへ

宅配便 IN みちのく の巻

久々の宅配便、メインゲームは鉄拳3だあ!!



START



新声社

あわただしい朝の新声社。いつものことですね。

5月9日(金) コスモワールド福島

★リポート・がっちん

俺はあいつを倒したい

福島

いざ みちのくへ

ゴールデンウィーク明けの5月9日から3日間、福島・山形・秋田と3カ所に向けてゲーメストライター陣が鉄拳3のイベントに出発した。

参加したライターは鉄拳3の担当者で構成されており、キャサ夫・がっちん・SHO。まあ、よくありがちな3人組となった。

ニューゲ屋号で行く

AM11:00

ゲ屋のスタッフを始めとする、ライター全員が神保町の会社に集合。誰一人遅刻することなく集まるという、異例の事態に社内騒然?

PM1:00

東北自動車道の途中で昼食にする。こういうところのレストランにしては味も悪くなく値段もそこそこ。とりあえず満腹にして最初の戦地である福島をめざす。



出発前に1枚。総勢8人でみちのくを目指す。

PM3:00

本日の宿であるホテルにチェックイン。わりと狭いが、寝れればライターどもに不満はない。1時間ほど仮眠をとる(実は車でもグーグー寝ていた)。

PM4:00

滞りなくコスモワールド福島に到着。まあ、金曜日ということもあって、お客さんの数はまだチラホラという感じ。



きれいな造りのコスモワールド。ちょうどライター3人が入っていく



店内は広く、幅広い客層を受け入れられる。

PM6:00

ゲ屋の商品をゲーセンに搬入し、あとはイベント開始を待つのみ。ライターはほかのゲームでヒマをつぶす。

PM7:00

イベント開始。集まったお客さんは100人近く。そんでもって、鉄拳3の対戦形式は「ご指名バトル」参加者が対戦したいライターを指名し勝負するというもの。

PM7:30

順調に進むなかとうぜん一番人気はキャサ夫の指名。フォランを中心にロウも使いつつ、挑戦者をさばいていく。

で、大まかな結果は、それぞれ2、3敗という感じ。

でも、圧倒的に指名の多かったキャサ夫に対して、がっちんとSHOは指名が少なかったので、この2人の勝率はイマイチかな。



ゲ屋の商品が並び参加者も戦況を見つめる。



ライターと対戦中の参加者。

PM8:00

イベントも終了し野試合に興じる3人。鉄拳だけでなく、バーチャロン、X-MEN VS.ストリートファイターで熱く燃えつつも、メインはバーチャファイター3。結局キャサ夫はラウを使い、1度も敗れることなくコスモワールドをあとにした。



記念撮影は店内でとりました。



キャサ夫はVF3も披露。

MARU-GE-YA TAKUHAI-BIN inみちのく

5月10日(土) プレイゾーン Jack&Betty 山大前店 山形

ガンバリ最高！

★リポート・SHO

AM10：00
新型のゲ屋号に乗り込み、福島を出て一路、山形へ移動を開始したゲーメスト一行。

PM2：00
途中ドライブインで昼食をすませ、4時間かけてやっと山形に到着した。といっても、おいらは車の中で熟睡しまくっていたので一瞬の道中であったが…。

山形に到着した一行の第一声は『暑い！』だった。

福島は多少肌寒く感じたのだが、山形は天気も良く非常に暑かったのだ。

そうこうしながら、イベント時間のPM5：00までにはまだまだ時間の余裕があったので、山形の商店街をうろつくことにした、キャサ夫、がっちん、SHOの3人。



SHO「どんな感じ？」キャサリン「いかじ！」

思い思いに山形を堪能しながら、時間は刻々と過ぎていき、イベント開始の時間が近づいてくるのであった。

PM4：30
山形大学前にある、プレイゾーンジャック&ベティー山形前店に到着。

グッズの搬入をすませたあと、イベント開始までに多少の時間が余ったそんなとき、キャサ夫がスペースハリアーを見つけ早速プレイをし始めた。



ゲ屋号の隣の車も実はゲ屋号弐号機だったりする。

結果は3面でゲームオーバー…。

『こんなに難しかったっけ！』といいつつも連コインをするキャサ夫。懐かしさのあまり、おいらもプレイをしてみたが、やはり難しく3面で終わってしまった。『キャサ夫の言ったことは本当だった…』と思っている間に、イベント開始の時間がやってきた。

イベント開始

PM5：00
ルールは最初ライター3人にそれぞれ乱入者が対戦するということだったのだが、ライターの提案により、勝ち抜き戦へと変更した。



勝利の予感か？よろこんどります。

新しいルールはライター1人と対戦し、負けたらそこで終わりだがライターに勝ったら次のライターと対戦していき、3人勝ち抜いた時点で勝ちというルールになった。

また、3人抜きをした人にはゲ屋からテレホンカードをプレゼントという賞品つきだ。会場に集まった、たくさんの人から歓声が上がるほど盛り上がった。

『テレホンカードは俺がいただきだ！』などと一般の人は思いながら対戦が始めるのだが…。

始まってみると、ライターの連勝が山のように積み上げられていったのだ。というのも、これがライター陣の狙いで1回ぐらいは負けることがあっても3人連続で抜かれることはないだろうと踏んだのだ。

次々と討ち死にしていったプレイヤーだったが、ついに1人目の3人抜き勇者が現れた。キャラは風間　仁。

ガードがうまく、空中コンボは外さないといった堅実な仁で非常にうまかった。また、2人目の3人抜き勇者もあらわれ、ポロポロと負け始めたライター陣。2人目もキャラは仁で先ほどの仁と同じように堅実な仁で強かった。



ライター陣は余裕の笑み？



見事3人抜き。佐藤君と松田君だ。

PM9：00
そのあとも対戦は続いたが、3人目の3人抜き勇者は現れることはなく、イベントは終了した。

見事3人抜きをはたした、佐藤　幸司君と松田　昌晃君にはテレホンカードが贈られた。『いやー、やっぱ強かったすね』とは佐藤君のコメント。『今までの敵とは一味も二味も違っていた』とは松田君のコメントでどちらも謙そんしながらのコメントだった。いやはや、イベントも無事終わったのもつかの間、先ほどやっていたスペースハリアーを再びプレイするライター陣。何回かプレイしているうちに、キャサ夫が14面までいったのが最高記録であった。

『いやースペースハリアーは名作だね！』という意見が一致したところですべてが丸くおさまった。



最後はやっぱり集合写真。お決まりだね。

5月11日(日) ゲームセンター ワンコイン 秋田

あ〜、冷麺が食べたいな…

★リポート・キャサ夫

いやいや、3日目担当は俺キャサ夫。とにかく長い東北ツアー、このためにとっておいた俺の日記。この日は俺がリポートしよう。

睡眠重視

AM10：00
前日、結局ライターの3人は閉店までゲーセンで遊んでしまった。ね、眠い…。
でも、以前までは電車もしくは飛行機移動だったが、今回は車で移動。その分、時間が長くなるため、ここぞとばかりに3人は永遠の眠りへ…。（1ライン空き）

PM1：00
わりと睡眠欲も満たされ、3人の目が覚めたとき重大事実が発覚！
SHO「今日のイベントって何すんの？」
責任者「ん、ヴァンパイアハンターとストリートファイターEX。あと、ガレッガ」
3人「は？なにそれ…!?」
バーチャと鉄拳担当ライター3人が、よりによってなぜハンター？なぜEX？理解不能のまま、一路秋田県へ突入…。

2D格闘のメッカ ONE COIN

PM2：00
秋田県秋田市手形山崎町にあるゲームセンター「ONE COIN」へ無事到着。ん〜、わりと小柄な店で、広さはだいたい30坪弱といった感じかな。でも、なぜそこにイベント参加者&ギャラリーで160人もの頭が揃ってる！
俺は不思議で仕方がなかったよ…。


ハンター大会でこの人！みんな現役でした。

オーナー「いやいや、遠いところよく来てくださいました。では、打ち合わせでも…」
3人「あの、ハンターはともかく、EXやったことないんですが…」
オーナー「結構です！」
話を聞いたところ、2D対戦が異常に盛り上がっているお店で今回のハンター大会は、なんでも近々セイバーが入荷されるためのリハビリ大会という。でも、この人集りは異常では…。

PM3：00
不安な心一杯で3人はイベントに参加（仕事だし…）。と、対戦をしてみると不安的中！
がっちん、キャサ夫、ハンター、EXともに初戦敗退。だって、動きが現役なんだもん。俺はチェーンコンボすら覚えていず、赤子同然の扱いを…。


さすがに今回はライター勢も完敗！無理があったか!!

そんな中、1人頑張っているのがSHO。EXは初戦敗退したものの、ハンターではビシャモンを駆使し、準決勝まで勝ち進む。さすがゲーメスト！しかし、惜しくもここで敗退。相手のオルバス使いのほうが一枚上手であった。
とまあ、暇になった3人。俺様のガレッガ模範プレイも今一つ、模範にならなかったかもしれない。すべてにおいて敗北した3人でした…。


いやいやお疲れさまでした。

PM6：00
仕事も一段落。結構落ち込んでいる3人に、何人かのメスト読者が話しかけてきた「ギャザリングはどうですか？」と…。願ってもいなかったこの風向き！がっちん、SHOは、秋田にまでもデッキ（カード）を持参していたのだ！もちろん、すぐさま対戦が始まった。
ギャザリングを知らない俺は、盛岡まで行って冷麺を食べることを決断。

あついぜ！死ね死ね団

PM6：00
盛岡へ行こうとしたそのとき、目の前に以前秋田でVF2イベントを行ったときに来てくれた人たちが「VF3はやらないんすかね？」心が動く、しかし冷麺も惜しい…どうしたものか。
事情を話した結果「じゃ、俺たちも盛岡行きますよ！その代り、盛岡の某ゲームセンターで対戦してください」
非常に嬉しかったね！盛岡まで車で片道1時間半はかかるんですよ。往復で3時間！次の日仕事がある人ばかりなのに…。
さすがにこれには俺も答えました、結局十数人を連れ盛岡に…閉店間際までVFをプレイ。その後、盛岡駅前にある盛楼閣で冷麺をたべつつ話をしたが、ここでも結局内容はVF！（嫌いじゃないけど）どうやらこの軍団は秋田でも有名な「死ね死ね団」というチームらしく、レベルの程も結構高かった。独自でガード投げ抜け（NO197 VF3参照）などを発見したり、かなりの努力家。物の考え方、仲間付きあいなど、とても純粋で話があってしまった。
そうこうしている内に時間はAM1：00。早く帰らねば…。


「ギャザっとく！」がっちん、SHO談。

AM10：00
結局、寝れずじまい。最終日のイベント結果には3人とも不満気味だが、その後のコミュニケーションで意気投合でした。
ちなみに帰りは盛岡経由。みんなで冷麺を食べちゃった。


盛楼閣店内で記念に。死ね死ね団って割りには明るい顔です。

GOAL

MARU-GE-YA TAKUHAI-BIN inみちのく

5月18日(土) ゆにろーずパームツリー土浦店 茨城

行きはよいよい 帰りは渋滞ー

★リポート・C・LAN

福島、山形、秋田と回ったマルゲ屋宅配便、春のみちのくツアーのトリを飾るのは、ゆにろーずパームツリー土浦店。土浦といえば茨城県、関東地方なのでみちのくというのはやや強引だが、あまり気にしないことにしましょう。

本日快晴なり

今回パームツリー土浦店におじゃましたのは宅配便第一部から遅れること一週間、5月18日の日曜日。対戦要員としてはキャサ夫、伊勢猫、C・LANの3名。対戦ゲームはナムコの鉄拳3だ。

当日はとてもいい天気。普段編集部に泊まり込んでいるライターたちにとっては、まぶしい朝日（徹夜明けではない状態の）ですら感動の対象。うきうきした気分で新生マルゲ屋号は快調に飛ばし、新声社ビルから2時間ほどでお店に到着！

拳で語り合おう

ゆにろーずパームツリー土浦店は、JR土浦駅からすぐそばのきれいなお店。日曜だけあって鉄拳3やVF3など、3D格闘をメインにみんなプレイしているみたいだ。簡単なライターの紹介があって早速対戦開始。



まずはライター紹介。がんばりまーす。

1P側にライターが座って、当日来てくれたお客さんが次々に2P側に乱入してくる。ライターが負けたら次のライターに替わり、もし3人抜きされたら商品をプレゼント、という方式で行われた。

挑戦者は計23名。ライターはそれぞれキャサ夫がファラン、伊勢猫がシャオユウ、C・LANがポールと担当キャラを使用。

途中2タテされるシーンもあり、また伊勢猫まさかの初戦敗退など波乱含みの展開だったが、中盤以降キャサ夫ファランが猛チャージ。終わってみると3タテは0人に抑え、一応面目を保てた形となった。

パームツリーさんのほうでは、まんべんなくいろんなキャラが使われていたけど、仁、ポールといったどこのゲーセンを見てもベスト3に入っている人気キャラがちょっと少な目だったかな。



急きょVF3組み手が始まるの図。



キャサ夫の連勝街道の軌跡。結局一敗のみ。

VF3も盛り上がったぞ

パームツリー土浦店では鉄拳3以外にもVF3も盛り上がっていて、鉄拳3イベント終了後、急遽キャサ夫のVF3組み手を敢行。その場で挑戦者を募ったにもかかわらず、鉄拳3よりも6名多い29人ものお客さんが挑戦してくれた。

キャサ夫はラウ、カゲを使用し、結果は28勝1敗（1敗はサラ）となかなかの好成績を出し、鉄人の意地を見せた。



よーし、やったるでー。

この後は店長さんのはからいで、イタ飯屋で夕食をごちそうになり、晩春の一日は暮れていくのであった。ゆにろーずパームツリーのスタッフの方々、及び当日来てくれたみなさん、どうもありがとう



お店の前でパチリ。みなさんどうもありがとう。

THE HOUSE OF THE DEAD™

ランク1でクリアできれば…

©SEGA1996

3種類のエンディングは見たかな?グッドかバッドかそれともフツーのエンディングかは、ある条件で決まっているのだ。

担当:きらり屋

このゲームのエンディングは1つではない。3種類あって、そのうちのどれになるかはクリア時の条件によって変わってくる。

ではここで、3つのエンディングを紹介しよう。1つはノーマルエンディング。これは屋敷を上から降りてきて、入り口まで戻った後、屋敷を振り返ったところで終わるもの。

グッドエンディングには何とこの続きがあるのだ。グッドエンディングを見るためには、ゲームが終了した後表示されるプレイヤーランキングで、ランク1位の「Special Agent」であることが条件。そしてそのためには、スコア6万2000点以上でクリアしなければならない。このエンディングは、屋敷を振り返るところまではノーマルエンディングと同じ。その後、屋敷がアップになってバタンと開いたドアの向こうから、実は生きていたソフィが走ってくるというものだ。1度は自分の力で見てみたいエンディングだ。

コンティニュー数の下一桁が0(2Pならば加算する)だとバッドエンディングになってしまうので要注意!開いたドアの向こうで、ゾンビとなって復活したソフィが白目をむいて待っているぞ(こ、こわすぎる——)!

グッドエンディングで誇らしげにクリアするためにも、随所で点数はしっかり取っていこう。では高得点を得るために重要な点を、ここでもう一度確認しよう。

●人質は全員救出(最終面で点数、ライフが両方増やせる隠し部屋に入る条件がコレ)

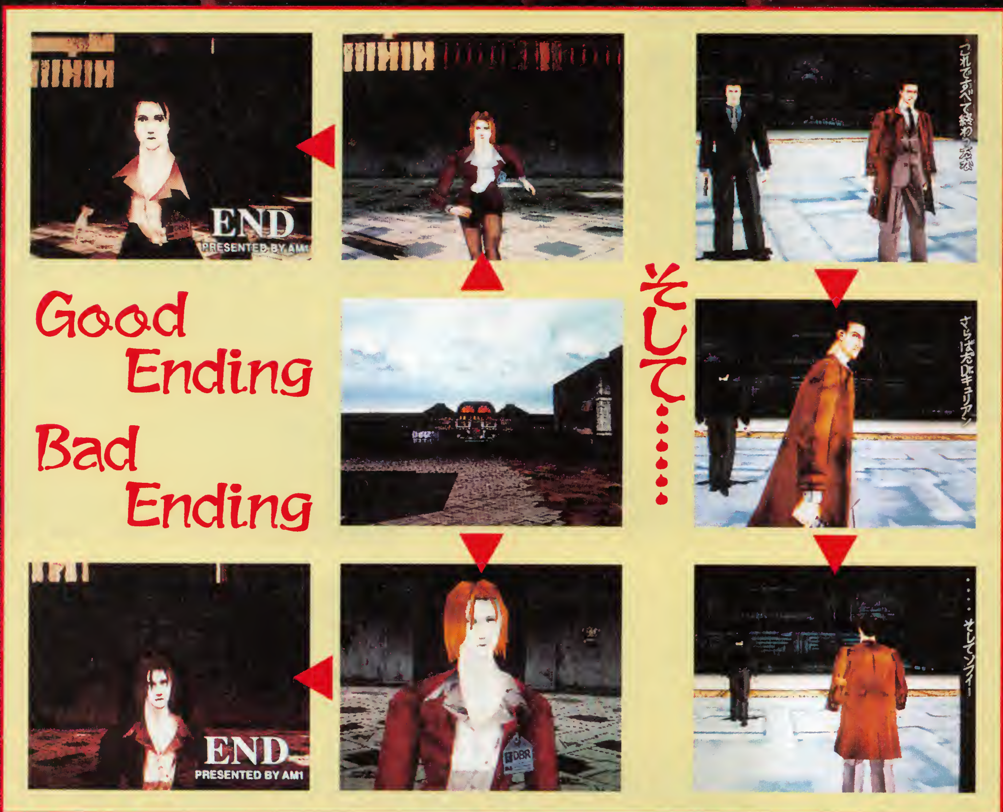
●コインとカエル(特にカエル!)は必ずゲット

●ザコは頭を撃つ(細かい気配りが、あとあと大きな点差を生む)

そして今回の2面の最後にさらに重要な高得点を得るポイントが追加される。

●2面ボスの頭を撃つ

2ボスはライフが尽きるまで、頭を撃てば120点入るので重要だ。意識して狙うのとそうでないのとでは大きな点差になる。詳しいことは今回の最後のほう、2ボス攻略で触れているので、参考にしてほしい。



ステージ2 復讐

スタート直後のゾンビ、ベントリー(F-LE01)は、まずドラム缶を4発で撃ち壊してから頭を撃とう。次に右、左とゾンビが現れるが、左のゾンビとの距離が結構近いので、頭を撃ち壊せないと攻撃を受けやすい。

その後いきなりコースの分岐となる。足もとの四角いフタに何発か撃ち込んで、壊してしまおう。そうすれば下の通路に入っていく。

狭い通路にはエビタンが現れる。はじめに1匹、そして2匹、通路を降りたところに最後の2匹。前3匹までは足のないタイプのもので、通路をかなり速いスピードで近付いてくるので注意。特に2匹で近付いてくる奴は狙いを定める時間をかけすぎると、ダメージを受ける場合が多い。



意外にも素早い動きで近付いてくるので、さっさと倒そう。

通路の最後で待っている2匹はまず左から、コイツはさっさとやっつけないとすぐ攻撃してくる。左をすぐに倒し、右は画面のぎりぎり上あたりの頭を狙おう。

廊下に進んで、左の覗き窓から顔だけ見えているゾンビ

は、放っておくと腕をのばしてチョップしてくる（こんな変な攻撃をしてくるのはここだけなので、機会があれば1度見ても面白いかもしれない）。

そして廊下を左に曲がって、ベントリーのドラム缶を撃ち壊してから頭を取る。上から2匹降りてくるルービン（F-LE02）は、主に跳び掛かって攻撃をしてくる、頭を狙いづらい敵。歩いてきたときには比較的狙いやすく、中央少し上を意識すれば当たりやすい。



この時が一番頭を狙いやすいが、攻撃されるとピンチ。

次に廊下を逆に戻って、扉の手前で右からチェーンソー野郎、サムソンが現れる。すぐ左腕を取れれば、さして問題なく頭を取れる。

厨房を抜けて食堂へ…

そして厨房に入る。扉から現れるネイル2匹は、落ち着いて頭を狙えば1発で倒せる。その後壁を壊して現れるベントリーとギルモア（F-LE03）。ここは先に、突進してくる前に左のベントリーの頭を2発で取って、右のギルモアの頭を2発撃とう。1発当てると、少しだがくらいモーションが入るのですぐ攻撃には出てこない。急いで連射するよりも頭を狙う場合はパン、パンと間を取って撃ったほうが狙いも正確になるし、当てやすい。

次が人質救出ポイント1。扉が開いた瞬間が勝負の分かれ目だ。いきなりどアップで現れるゾンビの頭を取ったら、背後のネイルにすぐ狙いを変えよう。人質を救ってライフを受け取ったら、その後テーブルの向こうに現れるシリル2匹を撃つ。ここはムリをするよりも、1匹は早く確実に倒すことをお薦めする。なぜならコイツらは両手で斧を投げて攻撃してくる上にゾンビとの距離が短いので、攻撃を受けやすいからだ。

テーブルの陰から立ち上がるゾンビを倒すと、天井にぶら下がっているドレイク（F-LE04）2匹のほうに画面が移動する。間もなく降りてくるが、その前にあらかじめ撃ち込むと、頭が下になっていて当たりやすい。こいつらは床に降りるとナイフを投げてくるので少々厄介だ。先に頭だけでも取っていれば耐久力がなく、1、2発撃ち込むだけで倒せるので楽だ。

食堂の扉を出ると廊下になっていて、上から逆さまのエビタンが突然襲ってくる。速攻で撃たないとダメージを受けやすい。初めから頭を狙うのは危険だ。まずエビタンの左の腕を撃って攻撃を防いでから、改めて頭を狙うほうがやりやすい。

その後にすぐサムソンが迫ってきていて、コイツも前に説明したように片腕を取って頭を撃とう。そしてそのさらに後ろから来るネイルを倒す。

廊下の途中、左側にある置物の中にコインが隠れているので、取り忘れのないように（アイテムポイントA）。廊下のずっと先のほうを歩いているゾンビは何もしてこないが、撃てれば撃っておこう。

確実に人質を救い寝室へむかえ

右の扉に向く。この扉の中に人質がいる（ポイント2）。扉の、横に走った筋（模様）のやや上に高さを合わせ、中央で構えれば人質を抱え上げたサイモンの顔面にヒットさせることができる。ただしちょっとでも上にずれると、真上にいる研究員を撃ってしまうことになる。手堅く胴体に撃ち込む場合は、連射してサムソンの動きを食い止めよう。

上に画面が上がって、高いところからルービンが飛び降りて攻撃してくる。1発当てれば最初の攻撃はさけられる。

隣の部屋に入って並んだゾンビが3匹居るところでは、まず左のサム、右のネイル、最後に真ん中のギルモアという順番で頭を取っていこう。



左、右、真ん中の順番で頭を取るのがやりやすいぞ。

巨大ハンマーを持ったギルモアは、時間が経たないと攻撃してこない。次に本棚を蹴破った先、廊下にコウモリが3匹出現する。適当に乱射するより、1匹1匹飛んできたところを撃ったほうが当たりやすい。そして左に2回曲がったところにゾンビが現れる。即座に撃てば特に問題はない。廊下を昇り切るところにゾンビが2匹現れる。左端にいる奴をまず撃って、右のを撃とう。距離が短いので、2匹とも残ると両方から斧を投げられ大ピンチ。左の奴だけは、頭がムリでも胴体に撃ち込んでさっさと倒してしまおう。

ホールにいるゾンビ3匹が過ぎた後、ここは結構ダメージを受けやすいポイントだ。正面からサムソンが向かってくるがそれよりも左からかかってくるネイルを先に撃とう。順番を間違えるとネイルにダメージをくらうことになるので要注意だ。

寝室には隠れた人質がいる

扉に入ってベッドの上にいるモウラー4匹を倒したら、本棚を撃って中の人質を助けよう（ポイント3）。サムソン

DANGER1
上からの攻撃は、こうかわせ！



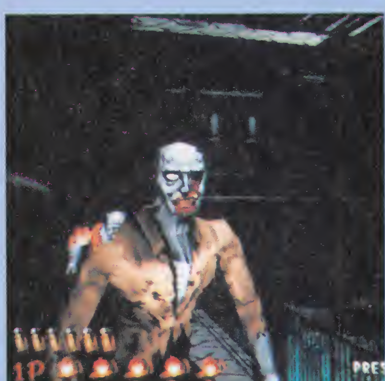
扉を開けると、急に上からエビタンが現れる。剣を握った左の腕を最初に攻撃して、第一撃を防いでから頭を撃てばいい。画面中央左のほうに構えて待とう。

DANGER2
距離の短い斧投げ攻撃に注意！



両方のシリルにいじめられるという、よくあるシチュエーションがここでも起こる。画面左端、中央よりもやや下辺りを狙って、左だけでも倒せば楽になる。

DANGER3
撃ち込んでもくらいやすい



忘れていると、必ずダメージを削られる場所だ。画面がスクロールしたら中央に先頭のゾンビの頭が来るので、すぐに連射して、攻撃を食い止めよう。

とルービンをやっつけて隣の部屋へ行って、同じようにモウラー4匹を倒したら、今度は本棚の中から現れるサイモンを倒す。

部屋を出ると、左の壁寄りにある置物の中にコインがある(アイテムポイントB)。そして人質救出ポイント。人が少し離れるのを待ってからゾンビを撃とう（ポイント4）。ここに限っては速攻撃つのではなく、少し待つほうがいい。腕に当たるとサムソンが突然走りだして背後から人質に体当たりするため、距離を稼いでおいて倒す時間を作るのだ。

扉に入っていきなり危険なポイントが待ち受けている。左から斧を持ったシリルと、そのすぐ後ろからベントリーが体当たりをしてくるところだ。忘れていてダメージを受けることがわりと多いので、扉に入る前から用意しておこう。

アイテムポイント：コインとカエル

POINT A



POINT B



POINT C



いよいよ終盤 実験室へ

ここの分岐では、ゾンビの多い下のルート（矢印には何もしなくてよい）を選ぶ。ゾンビが計4匹現れるが1匹ずつなので、順番に頭を狙っていこう。階段を上がってシリルを倒し、次へと進む。

扉を開けると、サイモンが近くから歩いてくる。同じ通路でエビタンが2匹上から現れる。前述の通り片腕を取ってから頭を撃つ。

その奥の扉に入って、遠くのほうからシリルが2匹、斧を投げてくる。そしてその後突進してくるベントリーを倒したら、タルを投げてくるもう1匹のベントリーの後ろに、金のカエルがいるので必ず撃って回収しよう（アイテムポイントC）。タルと頭1発を撃ち、ひるんでいるスキに左の置物を壊し、カエルがいればカエルを撃つ。カエルがいない場合はゾンビを倒したらすぐに右の置物の位置に狙いを付けて撃ち込もう。

この後水の中からルービンとドレイクが現れる。機敏に対応しないとライフを持っていかれる場所だ。

2匹を倒した後、人質救出ポイント5となる。手前にあるオブジェは邪魔になるので早いうちから撃ち込んで、壊しておこう。ゆっくり近付いてくるサイモンを倒したら、すぐその先でまた人質が襲われている(ポイント6)。物陰で見えにくいが、1発当てれば倒せる。頭を狙うなら1発勝負、近付いてきたところをちょっと上目を狙って撃とう。

DANGER4 強カイヤなコンビ

非常にイヤなコンビ、ルービンとドレイク。1匹だけ連射ゴリ押しで倒したほうが、安全かもしれない。残った1匹は、歩いてきたところを頭を狙おう。



2ボス ハングドマン

4つのボスがいる中で、最も点数の開きが大きいハングドマン。冒頭でも述べたとおりコイツの頭は撃つごとに120点入る。ボス本体もさることながら、むしろ頭に当てて入る点数が大きい。

まず第1形態。ここが点数の大きな差となる肝心な場所だ。コウモリが飛んでくる順番は、1匹、2匹、3匹、4匹でそれが3セット飛んでく



コウモリは撃ちもらさないように。4匹セットが強敵だ。

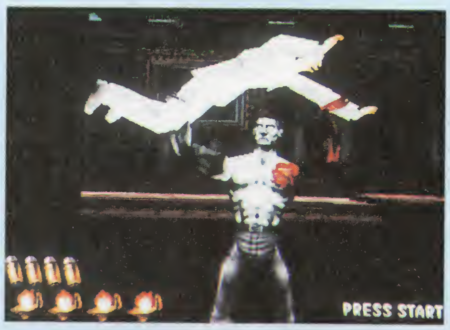
人質救出ポイント

1:スピードが命



画面中央やや左に狙いをつけておく。扉が開くと目の前にゾンビが襲いかかってくるので、そいつを倒したらちょっと銃を右に動かして奥の奴を倒そう。

2:欲張って命取りになることも…



サイモンの顔面にヒットさせて人質を救うには、扉の横筋の模様の上に合わせて撃とう。もたもたしていると人質が救えない上、ダメージを受けてしまう。

3:束の間の安息



邪魔者はいないので、ここは楽勝で人質を救出できるポイントだ。本棚を2カ所撃つだけでいい。次の部屋の本棚にはサイモンが隠れているので騙されるな！

あきらめません刷るまでは 凸版色校大作戦

不可能を可能にしてみせろ ミラクル攻略

TOP SECRET

ENEMY FILE

このファイルは、キュリアン邸で存在が確認されている人造生物の特徴と弱点を極秘に調査、保管したものである。なお、このファイルの一切の流出をここに禁ず。

FILE01

TYPE：C-2
NAME：ベントリー





突進型のゾンビ。
体型に似合わず、機敏な動きで突進してくるやっかいな敵。
主な攻撃は体当たり。

ドラム缶を持った奴は投げ付ける前に先に破壊して頭を狙おう。突進してくるので要注意。

FILE02

TYPE：E-1
NAME：ルービン





手に鉄のツメを備えている小型ゾンビ。
機敏な動きで襲いかかってくる。
転がってきたり、跳びかかってきたりと攻撃はさまざまだ。
主な攻撃はひっかきである。

主に高いところから襲いかかってくるが、頭を狙いやすいのは歩いて近付いてくる時だ。

FILE03

TYPE：D-2
NAME：ギルモア





巨大なハンマーを持ったゾンビ。
強さはさほどでもないが、巨大なハンマーに惑わされてダメージを負ったりするので注意が必要だ。
主な攻撃はハンマー殴りである。

狂暴そうに見えるが、実はそんなに派手に暴れる敵ではない。頭を狙えば2発でOKだ。

FILE04

TYPE：E-2
NAME：ドレイク





手にナイフを持っている小型ゾンビ。
機敏な動きとともにナイフを飛ばしてくるやっかいな敵。
ルービンとコンビで攻撃してくるときは脅威である。
主な攻撃はナイフ投げである。

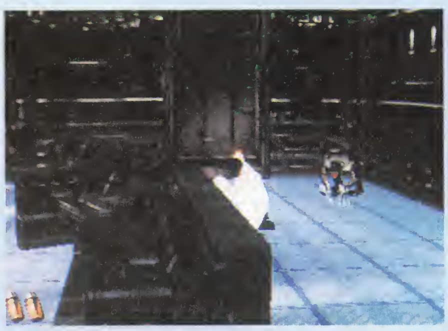
ルービンと同じく歩いて近付いて来るところを狙えば頭を取りやすいが、引き付けすぎると危険。

る。
つまり30匹のコウモリがいるわけだが、この第1形態の間にボスに半分以上ダメージを与えるか、コウモリ30匹全部がいなくなると、次の攻撃形態に変わる。第一形態の間はボスの頭を狙いながらコウモリを撃ち落とそう。ボスは画面中央で静止しているので、比較的狙いやすい。とは言っても距離がある上、コウモリの攻撃もあるから慎重に。機敏にコウモリを撃ち、慎重に頭に狙いを合わせて撃ち、次のセットのコウモリをまた機敏に撃ち、その繰り返して120点を稼ごう。
第2形態になるとボス本体が攻撃してくる。こっちに向かってきたときは、3発以上ヒットさせないと攻撃を止めることができない。ボスのライフが残り少なくなると、攻撃は第3形態に入る。
第2形態に比べると比較的楽な、遠距離からの攻撃をしてくる。真上から来るときと、真下から来るときは頭を狙いやすい。遠いけれどよく見て真ん中を狙えば当てられるはずだ。



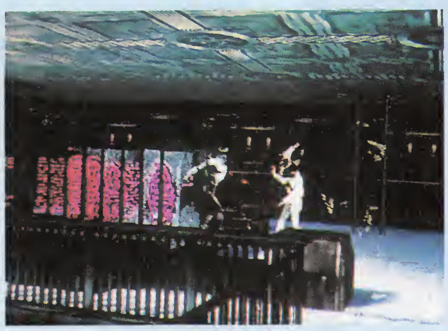
上からの攻撃より下からの時のほうが、時間がやや短いぞ。

6:体の少し上のほうを狙おう



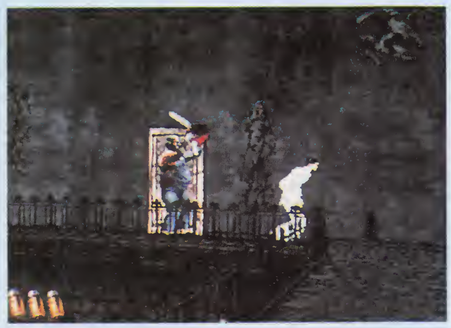
コンピューターの影になって見えにくい位置から攻撃しなければならない。しかも頭を取るのが難しい！動き出したところに、上目に狙って撃とう。

5:焦らなくても大丈夫



パリパリ割れるガラスのオブジェを先に破壊したら、サイモンがゆっくり歩いて陰から出てきたところを頭を狙って倒そう。動きが遅いので時間はある。

4:ダッシュさせずに倒そう



人質が走り始めて少しサムソンとの距離が開いてから撃つのがポイント。この時、絶対足を撃たないほうがいい。当たり所が悪いとダッシュして非常に危険。

大盛況の1日!

運転手は君だ!まつり『電車でGO!』でGO!GO!GO!

リポーター：GYU



「電車でGO!」も遂に社会現象に!

初夏の匂い漂う6月初日、JR新宿駅東口・新宿ステーションスクエアにおいて、「運転手は君だ！祭り。電車でGO！で、GO！GO！GO！」と題されたイベントが華々しく開催された。これはアーケードで話題沸騰のトレインシミュレーター、タイトー『電車でGO！』を広く世間に認知してもらうために企画されたイベントで、その盛況ぶりはTVや雑誌といった一般メディアに取り上げられるほど。そこで『電車でGO！』をフルサポートするゲーメストとしては、専門紙ならではの視点で、このイベントを徹底リポートしていくぞ！

老若男女すべてを巻き込む"電車熱"!

1st STAGE



右手の方が、司会の立川さん。得意の電車モノマネや名調子ぶりで、会場を大いに盛り上げてくれました。

イベントを引っ張る名司会者、登場!

メイン司会者の立川信二さんが、のっけから名文句を連発し、会場は大いに盛り上がる。「奴は何者だ?」と探りを入れてみると、電車好きのプロ司会者とのこと。会場にさりげなく散らばる鉄道マニアのハートをがっちりキャッチする"駅構内アナウンスの物まね"は、特に絶品！サブを務める電車ガールズの中島悦子さんとの軽妙なボケ&ツッコミは、一般の人たちを大いに引きつけていた。

1回戦から超ハイレベル! GREAT運転手決定戦

このイベントの中でメインディッシュといえるのが、「GREAT運転手決定戦」。これは山手線（渋谷〜恵比寿間）を走行し、恵比寿駅の停止線にどれだけ近づけるかを競うというもので、停止線までの残り距離が表示されない特別仕様の基板を使用する（しかも採点は、cm単位まで計測される）といった、かなりハードな内容。ファーストステージでは、店舗大会で勝ち上がった10人によるトーナメント1・2回戦が行われた。選ばれし10人によるこの戦いは1回戦から熾烈を極め、中には停止線2cmで勝利する者も出現。息を呑む勝負に、会場はさらにヒートアップ！





中央のスクリーンには、ゲーム画面とともに、手元のブレーキの使い方を映す画面も。

燃えたぎるイベントの清涼剤『電車ガールズ』





会場来訪者には「電車ガールズ」とよばれる美女（死語）から、特製うちわのプレゼントが…。ごめんなさい、あやうく僕は仕事を忘れそうになりました。



97・6・1(sun)
in新宿ステーションスクエア

初のビッグイベント
電車でGO!™



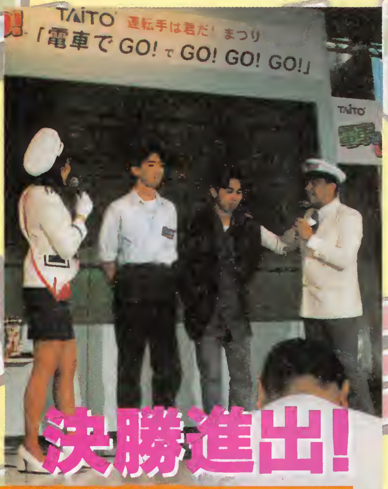
ZUNTATA J.A.M. 5年ぶりのライブ敢行!
2nd STAGE

『電車でGO!』のテーマそれはすごい曲だった…

セカンドステージは、タイトー社員バンド、ZUNTATA J.AM.によるライブで幕を開けた。この日のために用意した『電車でGO!』のテーマは、ドリフ調のリズムにテクノを融合させた会心の出来。タイトーさん、ぜひCD化してちょうだい!



ZUNTATA J.A.M.がお目当ての人も多かったはず。演奏曲は「サイキックフォースのテーマ」と「電車でGO!のテーマ」の2曲だけ。せっかくの機会だから、もっと聴きたかったなぁ。



並みいる強豪を抑え、決勝に勝ち残った2人。左が武田さん、右が深津さん。

準決勝は大混戦! なんと再試合を行うことに

決定戦準決勝は、トーナメントを勝ち抜いた深津さんと三戸さん、武田さんによる準決勝(巴戦)が行われた。詳細は以下のとおり。

- ●三戸(11cm)vs深津(24cm)　三戸の勝利
- ●三戸(24cm)vs武田(2cm)　武田の勝利
- ●深津(9cm)vs武田(28cm)　深津の勝利

巴戦の結果、3者とも1勝1敗となったため、停止距離の合計数が短かった上位2名を選出するルールに。その結果、合計30cmの武田さんが決勝進出、合計35cmの三戸さんと深津さんが再試合を行うこととなった。

そして遂に2人目の決勝進出者が決定! 7cmで停車した深津さんが三戸さんを破り、雌雄を決する舞台への切符を手に入れた…。

最優秀キャラクター賞は君だ!

決勝に上がれなかったにもかかわらず、「とにかく勝ち負けよりも、乗客の安全を第一に…」とコメントした好人物がいる。彼の名は三戸くん。本物よろしく白手袋を持参した、筋金入りの"鉄っちゃん"だ。電車への深い愛情を感じさせる操作と運転姿勢。この日、最も輝いていたのは君とその白手袋だ!



基本に忠実な運転で、元・運転手の松本さんを唸らせた3位の三戸くん。出発の際は、ちゃんと指さし確認するのを忘れないのが彼のモットーだ。

miracle miracle

取材だけでは気が済まない! 我らも急遽、イベントに参加!

3rd STAGE

『電車でGO!』ムックPRのため、我がゲーメスト、いざステージへ!



「ボキャブラ天国」などでおなじみの、若手お笑いタレント・アニマル悌団も挑戦。芸能界イチの『電車でGO!』マニアを自負する彼らだが、結果は…。

サードステージは一般参加のコーナー。ここで密かに「7月発売予定の『電車でGO!』ムックをPRせよ!」との司令を受けた本誌編集担当こーじが、一般人を装ってステージに乱入!プレイは多少トチったが、PRという大役を見事果たした。またイベントに出演していた若手芸人のアニマル悌団が2人1組で初挑戦!180m以上の大オーバーランというお約束のオチで、コーナーは無事終了。

一般参加者として、『電車でGO!』編集担当こーじも、大会バージョンに挑戦! 結果は…惜しくも2mオーバー。でも、PR活動はバッチリ完了!



EXTRA STAGE



見事勝利を収めた松本さん。なんでも、この日のために猛特訓をつんだとか…。

元・運転手として黙ってられるか。鉄人・松本さんが優勝者と対決!

このイベントには以前本誌に登場していただいた元プロ運転手、松本隆さんがご意見番&鉄人として参加。決勝戦終了後、優勝者の深津さんと、エキシビジョンマッチを行うことになった(松本さんも雪降りバージョンは初プレイ)。そして結果は、松本さんが停車位置66cmで勝利!実力で見事鉄人の称号を誇示することに成功した。

凄い記録が続出! 驚嘆と感動のファイナル

4th STAGE

雪降りバージョン

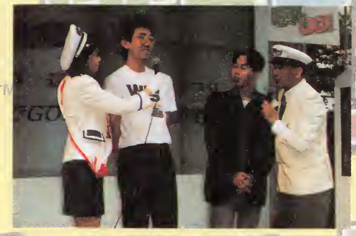


こんなのめったに見られません。貴重な雪降りバージョン。

特別仕様「雪降りバージョン」で、決勝戦がスタート

長かったイベントも遂に佳境を迎える。トーナメントを勝ち抜いた深津、武田両氏によってGREAT運転手の座が決定するこのステージでは、この決勝戦のために特別に用意された「山手線雪降りバージョン」で雌雄を決することに。「6月の関東地方に雪が降る」と題されたラストステージ、会場は最大級の盛り上がりを見せた…。

最後は、東京大会優勝者と大阪大会優勝者による、グランドチャンピオン決定戦!



大阪大会優勝者の岩崎さんは、自費で東京にやってきて、しかもたった1回のプレイで1cmの記録を出したんだから、お見事としか言いようがない。

この日の1週間前、実は大阪でも同様のイベントが開催。この大阪大会での優勝者が、たまたま東京大会に遊びにきていたということで、急遽グランドチャンピオン決定戦が実現!そして大阪大会代表の岩崎さんが、なんと1cm停車という快挙を成し遂げ、グランドチャンピオンの座に輝いた。最後まで盛り上がったこのイベントにふさわしい、最高のエンディングで宴はその幕を閉じた。

そして…

長い長い戦いの果てに…GREAT運転手、決定!

司会の合図とともに、いよいよ決勝戦スタート。ちなみに、この「山手線雪降りバージョン」は、ノーマルバージョンよりもブレーキが利きにくいとのこと。その特徴を知ってか、両者とも慎重に減速していく。そしてほぼ同時に停車。GREAT運転手を決定するこの勝負、遂に運命の瞬間を迎えた。

「優勝者は…深津　敬さん!!」

司会者のアナウンスに会場が沸いた!深津さんの停車位置は16cm。24cm停車の武田さんを8cm差で破り、見事GREAT運転手の栄冠に輝いた。おめでとう深津さん。君こそGREAT運転手だ!

優勝者は 深津 敬さん(23)に



また集まろうぜ みんな!



ついに終わりか？（上級）京浜東北線 川崎駅～横浜駅

いよいよ京浜東北線を終点まで攻略。そろそろキミたちも、全4路線クリアが達成できたかな？

担当：スー



もう少しでGOALだ!!

さあ、デフォルト路線攻略も、いよいよ大詰め。前回からの引き続き、京浜東北線の川崎～横浜間を一気にいってみよう。

それにしてもこの京浜東北線は難度が高い。その原因となる可変式信号については前号で述べたが、ムックで詳しく攻略しているのでヨロシク。

川崎～鶴見

ここからが難しい京浜東北線。タイムを15秒以上残してプレイしていると、このあたりでは雨がバリバリに降っていることが多いと思う。そうなった場合、くれぐれもブレーキをかけるポイントは、晴天時よりも気持ち1・2倍早くということを忘れないでほしい。

さて、川崎から鶴見までの道中だが、川崎駅を出発するといきなり可変式の注意信号が待っている。この信号が発動してしまった場合、速度制限は時速45㎞、解除されるポイントは停止位置まで残り1200mで解除される。

そしてそのまま走行していると、鶴見川を渡る鉄橋に差しかかる。距離にして停車位置まで残り約690mあたりのところで警笛を鳴らすと、+2秒のボーナスが入る。京浜東北線で入る警笛によるボーナスはこれで最後だ。

鶴見駅への停車だが、ここも例外なく駅構内制限速度は時速75㎞なので、これまでの駅と同様の停車方法でなんの問題もないだろう。



鶴見川の手前で、+2秒のボーナス。絶対取っておこう！

鶴見

横浜市鶴見区 明治5年開業

●到着時刻 10：11：10
●川崎駅からの距離 1848m
●進入制限速度 75(㎞／h)
●駅のホームの先端位置 残り225m



沿岸の工業地帯、防波堤につながる鶴見線の乗り換え駅。この駅から新鶴見操車場へ結ぶ貨物線区は、現在横須賀線が走行している（品川駅で、再び京浜東北線・東海道線と合流）。

アミューズメントスポットとしては、近年、室内型プール「ワイルドブルーヨコハマ」がオープン。季節を問わず、年間を通じて遊べるだけに、利用客の人気も高い。

鶴見～新子安

この区間の可変式注意信号もかなり気が早い。発動条件に引っかかっている場合は、鶴見駅を出発してすぐ、停止位置残り2000mで発動する。制限速度は45㎞で、解除されるまでの距離は残り1600mの位置となっている。

道中、速度を上げていくのだが、停車位置残り1000mあたりから上り勾配にさしかかる。この後坂を下ったのち、間もなく停車シークエンスに入らなければならない。よってこの下り坂で速度を上げすぎると、ブレーキの効きの悪さも手伝ってなかなか減速できなくなるので、速度には注意をはらってほしい。

もしこの下り勾配に差しかかる前にある条件を満たしていたら、下り坂の先にある踏切を横断する途中で、トラックが立ち往生しているイベントが発生する。この場合、赤信号が表示されたら速やかにブレーキを非常レベルまで上げてやろう。停車できないと減点され、衝突を免れた場合はタイムボーナスが入る。

新子安駅の駅構内制限速度は時速75㎞だ。



上り勾配の後には下りあり。速度は出しすぎないように。



新子安の駅構内制限速度は、時速75㎞。

新子安～東神奈川

新子安駅まで無事に1コインでたどりつけたら、この後ボーナスゲームがお待ちかね。しっかりと+8秒以上は稼いでおこう。コツとしては中央の看板を目印に、一度ブレーキを非常レベルまで上げて、いったん停車してから再度加速して連結してやると、衝撃も少なく、多くのタイムボーナスを得ることができるだろう。

ちなみにこの区間での可変式注意信号のポイントは、停車位置残り1200mで発動し、解除ポイントは、停車位置残り800mとなっている。

実はこの800mという距離がなかなか厄介で、その後400mも走行すれば停車指示が表示されてしまう。しかも、この東神奈川駅に限り、駅構内制限速度は時速60㎞となっているため、この注意信号に引っかかってしまうと、ここから加速しても減速しても、わりと具合が悪い。

そこで、もしこの注意信号が出てしまった場合は、加速にしぼり、きっちり停車位置残り450mまで加速して、そこからブレーキをレベル8まで上げて、一気に停車する方法をとる必要がある。

徐々に速度を落としながら停車しようとすると、残り時間が少しずつ削られてしまうので注意したい。

新子安

横浜市神奈川区 昭和18年開業

●到着時刻 10：13：42
●鶴見駅からの距離 2033m
●進入制限速度 75(㎞／h)
●駅のホームの先端位置 残り240m



この新子安駅までくると、沿線のそばを再び京浜急行線が併走。なんでも、京浜急行線に子安駅という駅が存在するため、こちらのほうは「新～」と名付けざるを得なかったとか…。

周辺の佇まいは、川崎駅や鶴見駅に比べると閑静で、落ちついている。



東神奈川のみ、駅構内制限速度は時速60km。注意を！

東神奈川

横浜市神奈川区
明治41年開業

●到着時刻 10：15：43
●新子安駅からの距離 1303m
●進入制限速度 60(km／h)
●駅のホームの先端位置 残り240m



東神奈川駅は、現在の横浜線が開通したときに開業した分岐駅である。横浜線は、この駅より新横浜、町田、八王子方面へ走行。通勤時のサラリーマン・OLの乗り換え時の重要な拠点として、その役割を十分に果たしている。

なお、昔はここから海岸のほうに貨物線を延ばしていたが、今はない。

東神奈川～横浜

いよいよというか、やっとというか、終点横浜駅までであと一歩のところまでやってきた。ここまでこれた人ならまずクリアできると思うが、なにが起こるかわからないのがこの『電車でGO!』だ。気を引き締めていこう。

ここまで1コインでこれたならば、1コイン時でしかお目にかかることのできない車両・京浜急行が、自分の速度と同じくらいのスピードで併走してくれる。1分1秒のダイヤを競い合いながら、同じ区間を走行するライバル車両の存在を、一度その目で確認してほしい。

さすがにここまでくれば可変式注意信号もないかと思わせておいて、実はある。その区間は実にイヤラシく、発動が停車位置残り800mから。解除位置は停車位置残り400mとなっている。400mといえば、まさに停車シークエンス開始ポイントである。本当にイヤラシいのだ。

終点横浜駅の駅構内制限速度は、時速75km。この前に注意信号に引っかかっている人は速度が落ちているので、そのまま場内進行ポイントまで加速してもらって構わない。引っかかっていない人は、いつもの停車方法で。



1コインでここまでくると、隣に京浜急行が見える。

次号より隠しモード攻略だ

ついにデフォルト路線攻略は終わりを告げた…。しかし前号から何度もいっているように、終わったのはデフォルト路線だけである。

もう賢明な読者諸君はお気づきであろうが、次号より、以前紹介した隠し路線の2つ、山陰本線EXと東海道本線EXの攻略にとりかかる。

現在『電車でGO!』ムックの原稿に追われている（そのページ数、ナント、ウン十ページ!!）。自分に明日はあるのか!?他にもまだいろいろと謎が多いこのゲームだが、これからもじっくり取り組んでいきたいと思うので、引き続き応援をヨロシク！

横浜

横浜市西区
大正4年開業

●到着時刻 10：17：38
●東神奈川駅からの距離 1181m
●進入制限速度 75(km／h)
●駅のホームの先端位置 残り250m



JRだけで、1日72万人を超える人が乗り降りする、神奈川県下の大ターミナル。大手デパート、地下コンコースと、駅構内はまるで巨大な要塞でもあるかのよう。

ただ横浜といっても、山下公園、マリンタワー、中華街、元町などは、ここからさらに先（桜木町、石川町周辺）にあたり、この駅は小田原方面、鎌倉方面、三浦半島方面への分岐駅としての役割が強い。

全4路線クリア達成！



念願の、京浜東北線、全区間走破達成！この京浜東北線をクリアできる腕さえあれば、隠しモードの山陰本線EX、東海道本線EXも楽勝だろう。残りの2路線は、次号より攻略を開始していくぞ！



山形県・太田幸子さん。これでポリゴン星人たちも大喜び?



埼玉県・松原英人君。お気楽なイラストありがとう。

イラスト募集の結果発表!

とべ!ポリスターズ

イラスト募集結果発表

ちょっと前に本誌で小さく告知したイラスト募集のプレゼント用に、何とコナミ開発様から直筆イラストを頂いてしまったぞ。もったいないのでここで載せちゃいましょう。

担当：ジョッキー★笹岡



神奈川県・鈴木誠一君。青空がとってもキレイ。戦ってる場合じゃなさそう。

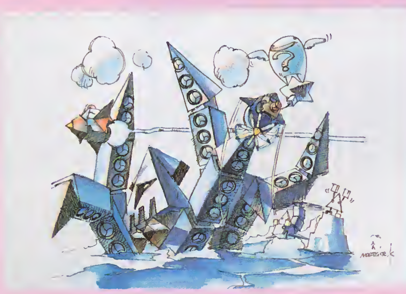
イラスト募集に応募ありがとうございました

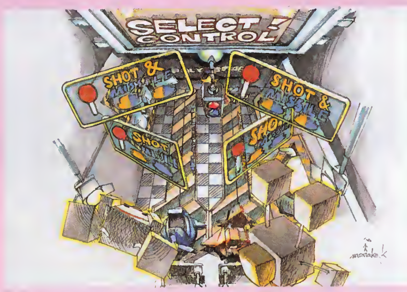
以前の本誌ポリスターズの記事の中で募集したイラスト。ホントにちっちゃく告知しただけなので、覚えてない人もたくさんいるだろうけど、みんなちゃんと覚えててイラストを送ってくれたので、ここで送られてきたイラストを紹介しましょう。

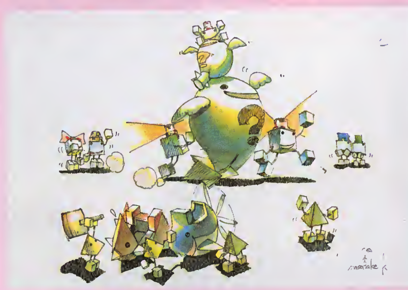
年齢制限、というのは冗談だったんだけど、そのへんはみんな分かってくれてるらしく、優秀な作品が集まりました。CGを使って描いてくれた人もいて、なかなか楽しめました。

そして、イラストを送ってくれた人へのプレゼントとして、何とコナミの開発様直々に描き下ろしてくれたイラストを頂戴したので、それもここで紹介してしまおう。コナミさん今後とも本誌をよろしくお願いします♡

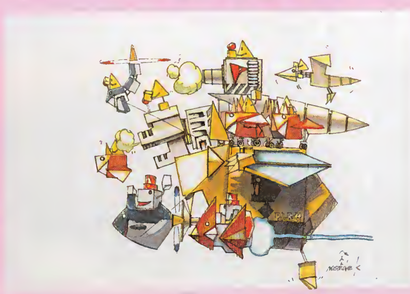
コイツがプレゼントされる開発直筆イラストだ!

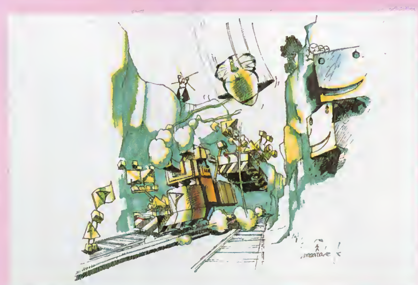












イラストを送ってくれた人から抽選により、ここに載せたイラストを、以下の6人の方にプレゼント!北海道・佐々木達助君、山形県・太田幸子さん、東京都・ピロシ君、神奈川県・ダラス小森君、奈良県・殿舎でGO!!さん、福岡県・一休君の6人。どれが届くかはお楽しみに。

miracle m

これからが本番？ 中級「弥生(やよい)」コースへ!!

サイドバイサイド2 エボルツィオーネ

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione

スピード出るし,コーナーもある! かなりの緊張感を味わえるこのコース! ポイントを押さえれば完走はできる!

担当：ずるずる㋠



今回は、中級コースの「弥生」コースを走る。

このコースの特徴は、前回の初級と比べてもわかるが、コーナーの数が激増し、よりテクニックを必要とすること。

コースの暗記はもちろんのことだが、コースを何度も走り、コーナーの大きさ、前後との関わり方をチェックし、どんなラインを走るかを考えていかなければならない。

いずれ速く走れるラインは攻略していかなければならないが、まずはそのコースの全体を把握していなければ話が進まない。そこで今回は、コースマップ(上から見たもの)を利用して、ポイントになるところをピックアップし、コース紹介をしていこう。

中級コースとはいえ決してやさしくはないので、気合を入れて見ていくように！



スタート！ A地点

まずはスタート。ATでもMTでも注意するところは同じ。それはスタート直前での回転数の合わせについて。

ほぼどのマシンにおいても、レッドゾーン入って500回転ぐらい上で待ち、シグナルグリーンで一気に踏み込む！MTなら、レッドゾーンに入る前に1速ずつアップだ！



踏みすぎると逆に加速が鈍る。足首を緊張させておこう。

2周目以降で注意！ B地点

1つ目のカーブへ。

1周目は加速途中のため、スピードが低く、インから進入できる。怖いのは2周目以降。なぜならトップスピードでここへ突入するからだ！

2周目以降は、ダートも利用し、目いっぱいアウトから進入すること。それでインを通り、アウトへ抜けていく。

ハンドルを切りすぎるとかなりスピードが落ちるぞ！



この位置からインへ！強めに切り込んで全開で抜けられる！

速く走り抜けるには… C地点

1つ目のカーブの出口。すぐ左へのカーブが始まるので、流れが途切れないラインを作る。とくに切り返す部分は、できるだけストレートに近いラインを描けるようにしたい。



うまくふくらんで次の左カーブのインへ移れるようにしたい。

トンネル出口へ… D地点

トンネル内は、エスケープゾーンがないため、かなり緊張してハンドルを握らないとダメーそのうえでしっかりラインを描けるようにする。



どこまで攻められるか。微妙なコントロール、できるかな？

ここを楽にするには、カーブの構成、大きさをすべて暗記すること。

あと注意するのがトンネル出口。この先、路肩が特殊なので気をつけたい。

路肩も使って走る！ E地点

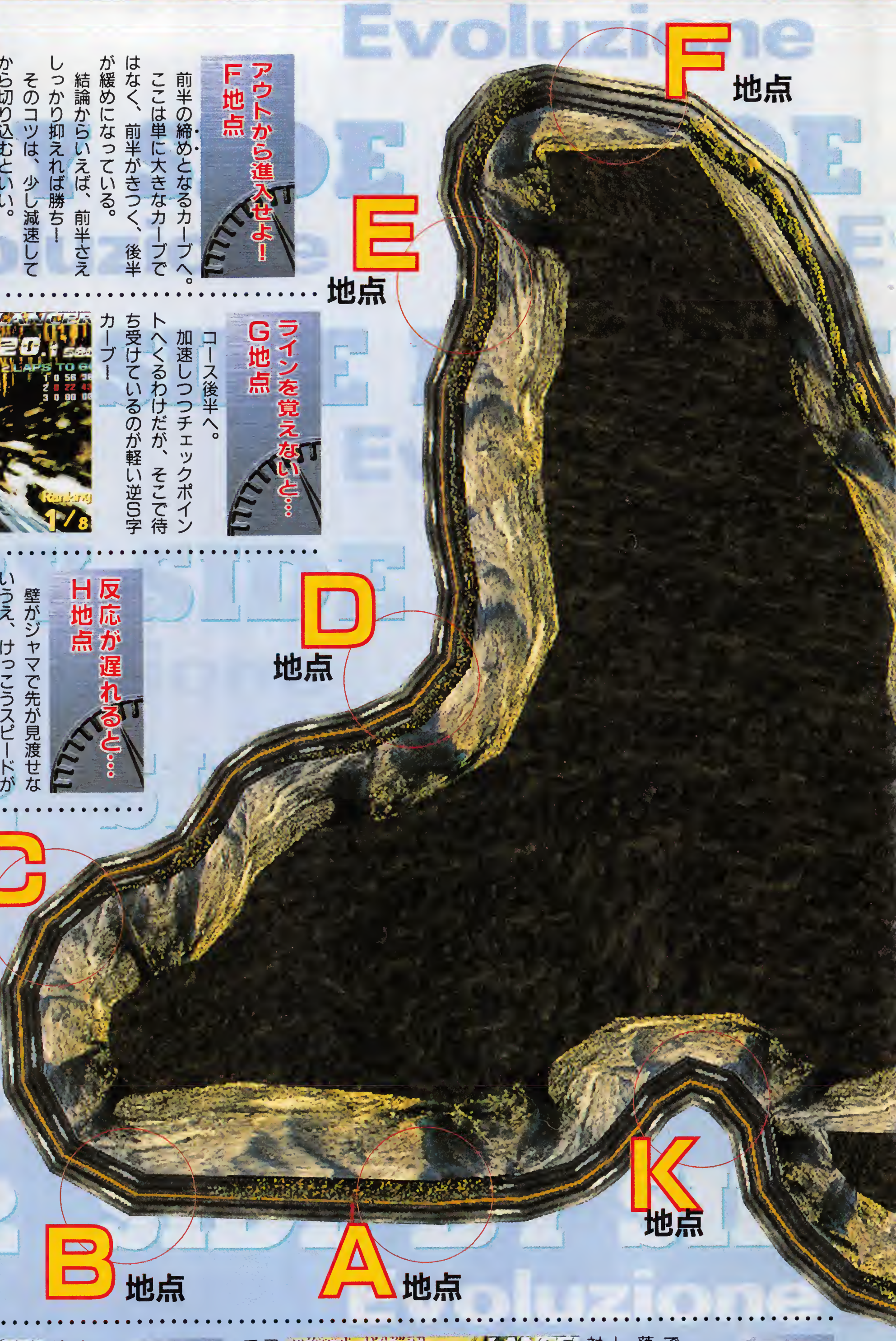
トンネルを出ると、コースの左側の路肩が異常に傾いて落ち込んでいる！



この傾き方、すごいでしょ！あまり長居をすると…戻れない！

まずそれを忘れないこと。

上手になっていくうえで無茶しないためには、平らなコース上をキープして走れるようにする。カーブの構成が丸暗記できたらコースを攻め始め、タイムアップのために傾いた路肩へ入るようにする！



アウトから進入せよ！ F地点

前半の締めとなるカーブへ。ここは単に大きなカーブではなく、前半がきつく、後半が緩めになっている。

結論からいえば、前半さえしっかり抑えれば勝ち！

そのコツは、少し減速してから切り込むといい。



後半、エスケープゾーンがなくなるのだ！覚えておこう！

ラインを覚えないと… G地点

コース後半へ。加速しつつチェックポイントへくるわけだが、そこで待ち受けているのが軽い逆S字カーブ！



1発でラインを合わせる！決まるとすごく気持ちいい！

かなりスピードにのってくるため、しっかりラインをトレースしないと2つ目のカーブでクラッシュする！

1つ目のカーブの出口でふくらんだところが2つ目のカーブのインになる。できる？

反応が遅れると… H地点

壁がジャマで先が見渡せないうえ、けっこうスピードが出るところ。

注意したいのは、その視界の悪さから起こるハンドル操作の遅れだ！

早めに切り込んでできるだけアウトへふくらむのを抑えたいところ。ここもやっぱり暗記が重要になる！



先が見えないため、ついインが空いてしまう。これは危険！

奥まで突っ込め！ I地点

きつい右カーブへ。どこがきついのかというと、後半でキュッとさらに右へ曲がっているため、絶対にアウトへふくらめないからだ！

かなり奥まで突っ込めるが、



できるだけ粘ってから減速してインへ。4速に落とすぞ！

ほんの少し減速をして、ふくらむのを抑えてやるといい。

思いきりブレーキ！ J地点

ここの右カーブはきつい！マシンにもよるが、3速まで(ブレーキを使って減速！)落とさないとつらい。3速でしっかり操作し、インから絶対に離れないようにしたい。



アクセルオフ&ブレーキ、そして3速へシフトダウンだ！

あとは流すだけ？ K地点

最後の左カーブも気が抜けない。4速から5速への加速途中なため、つい減速をためらってしまう。ミスが起きやすくなるのだ。

早めに減速を行い、抜け出すスピードを高くし、ストレートに生かしたいところだ！



ここを抜ければストレート！左へ寄ることを忘れずにね！



皆さん今までお疲れさま

マジカルドロップ Magical Drop 3

とうとう最終回。皆さんのレベルも上がったようで、とても嬉しいです。

担当：運よくクリア1回、フォーチュン2回P・鈴木

強キャラを倒そう!!

今回はタイプ別の攻略の後半戦。特に強いとされているキャラに焦点を当ててみた。

基本的に「ドロップを移動させせないと連鎖が組みにくい」という、何とも消しにくい配列で落ちてくるキャラばかり。

しかも、CPUはとんでもない早さで連鎖を組んでくる。ドロップを移動して準備している最中に、すさまじいまでの勢いでラインが落ちてきて負けてしまう…、こんなパターンがほとんどだと思う。両端に重点をおいて攻撃してくるキャラなどは特にそうだ。



高速で移動するので、端を攻めてくるキャラに対して使える。

このテクを使いこなせ!

当然、ストップテクニックはある程度使いこなせなくてはならないのだが、使いこなせる人であってもタワーやフォーチュンの攻撃に耐えるのは難しい。

そこで覚えてもらいたいテクニックがこれ。

●Aボタンを連打しながらレバーを入れると、ピエロが高速移動する

左端から急いで右端に移動したい場合に重宝する。同色のドロップを取りつつ移動する点もいい（困るときもある）。

ただ一つ、この移動法は制御がしにくい。ピエロが移動しすぎる場合もあるので注意。

この方法は使えば、ワープするCPUにも追いつける!?

右側のほうが好きなの

CPUエンプレスは高速移動してくるが、ワールドはワープしない。この差は大きい。配列が全く同じなだけに、エンプレスが出たときのショックも大きい。ステージ10までの苦労が問われる2人だ。

この2人はドロップの色がバラバラに落ちてくるうえ、右端（プレイヤーが1P側時）により多くのドロップを攻撃してくる。全体的な量も多い。

対処法だが、まずは攻撃される前になるべく多くの右端のドロップを消去、あるいは移動しておくこと。しかし、初期配置というランダム要素が含まれるため、臨機応変に対処する能力も問われる。左端のほうが消しやすいならば、連鎖が組めるように準備しておくのも1つの手だ（エンプレス相手の場合は準備ではなく、連鎖を発動させる）。

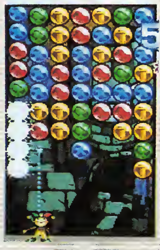
CPUが攻撃してきたら、1回目の右端ラッシュのうちに余分に攻撃してきた部分のドロップを片付けていきたい。早い段階でドロップを消すことができれば連鎖をつなげて対抗することも可能だからだ。

2回目の右端ラッシュがくる前に右端のドロップが多く消されているなら勝機はある。あとはうまく左端のドロップを消しにいくタイミングを計るだけだ。

重ねて言うが、エンプレスには会わないように。



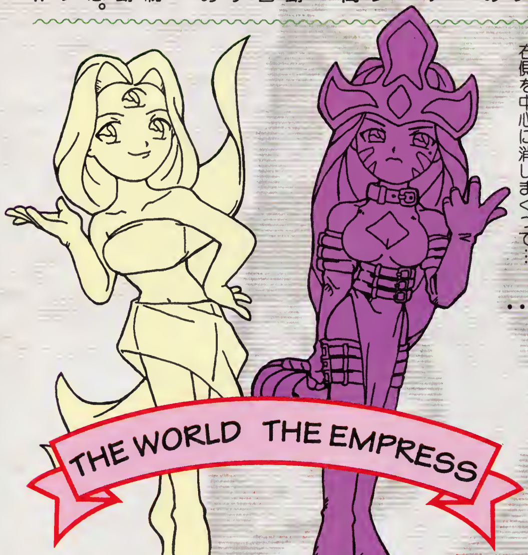
右側を中心に消しまくって…、



タイミングよく左側も片付ける。難しいぞ。

対人戦で使う場合

2～3連鎖を連発しても勝てると思うが、初回のみ6ライン以上送ってみよう。



真ん中から無理矢理攻める

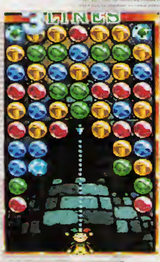
ストレングス娘、ハングドマンは、左からの偶数列に多くのドロップを仕掛けてくる。配色のほうもほとんどバラバラなので、一気に攻撃されるとどうにも対応がきかなくなる。早め早めの対処が必要になってくるだろう。

さいわい、2人とも移動スピードが遅いので、プレイヤーが弱キャラを使っていない限りは連続で攻撃されることがあまりない。さらに、2人とも「次ステージで会う相手」が決まっているために、タイムボーナスが大量に入らない程度であれば、速攻で倒してしまっても構わない。

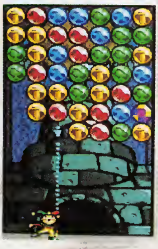
それでもたまにはある、大量のドロップを攻撃したときの対処法だが、ストップテクニックを使って、連鎖を止めずにドロップをなるべく多く消していくのがいい。

ハングドマンは凸凹にドロップを攻撃してくるので、端から端へと忙しく動く必要もないはずだ。

問題なのがストレングス娘。中央よりも端のほうがドロップが多いため、片側のドロップ消しばかり行っていると、もう片側のサイドが危険になる。特に端から2列目の攻撃はいやらしく、とりあえず隣の列に移動させせなくてはしのげない状況もあるほどだ。判断を素早くしよう。



ストップテクニックはとても重要だ。

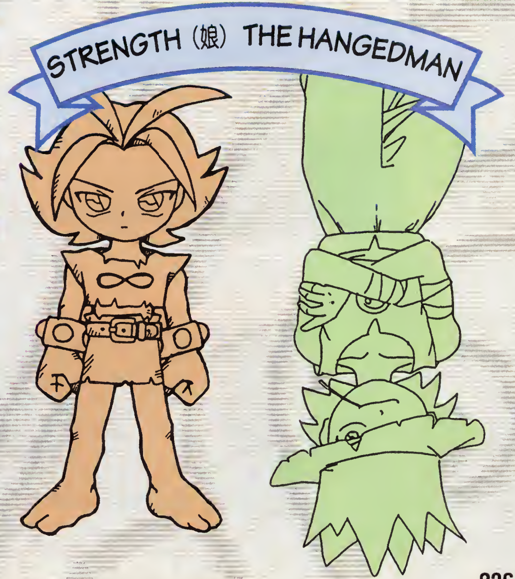


こうなってしまうと苦しい。

対人戦で使う場合

ストレングスは2連鎖、ハングドマンは3連鎖を連発。

しのいでくる相手には大連鎖で長期戦を考えてもいい。



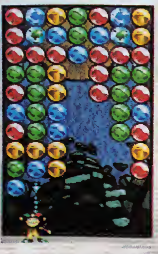
両端を強く攻めてくる人

ハーミット、ストレングス父、タワーの3人は、いずれ劣らぬ強いキャラだ。その強さの原因は、ドロップの攻撃パターンにある。両端に多くのドロップを攻撃してくるのだ。中級者泣かせのハーミット、上級者でも勝てないタワー。うーん、強敵だ。

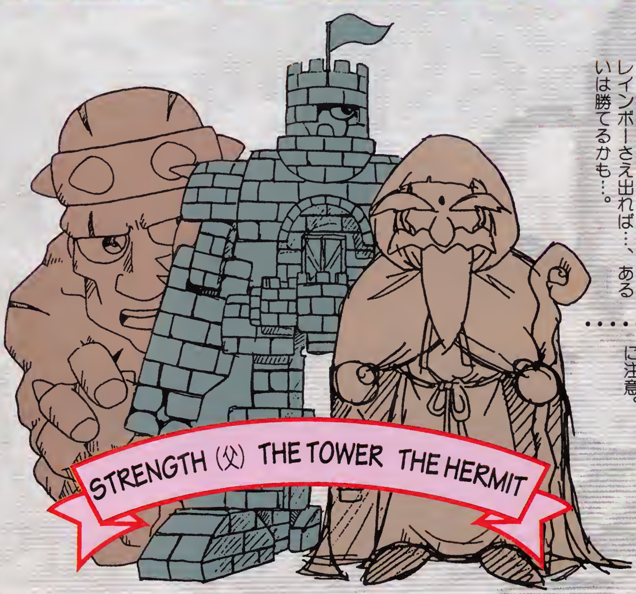
ハーミットに対しては、攻撃をされてしまう前に2連鎖3～4回で倒してしまいたい。



どうすりゃいいんだー!



レインボーさえ出れば…、あるいは勝てるかも…。



ただし、タイムボーナスに注意すること。ハーミットに攻撃されてしまうと、ストップテクニックを活用しないことには勝つことが厳しいので、速攻をキーワードに戦おう。

問題なのはタワー。どんなルートでもワープしてくる上、配列・配色も強い。初期配列の運で負けが決まることも多い。

ここでは持てる力をすべて出し(ストップ・高速移動)、運を味方につけろ、としか言えない。うまく右端→左端、と移動できれば勝てるかも…。

対人戦で使う場合

2連鎖4回。速攻で勝てる。ハーミットは3連鎖を3～4回でいいだろう。



ハーミットでヤケドしないように注意。

光速移動・端攻め…勝てない相手に勝つ!!

フォーチュン、ブラックピエロの2人は、ワープしてくる上に攻撃も強い、という理想のキャラクターだ。

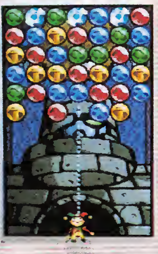
この2人への対処法もタワーに同じ。高速移動とストップテクニックを存分に使いこなし、初期配列にレインボー玉が混ざっている強運を手に入れれば勝機はある。

ただ、さらに必要なのは、CPUが連鎖に失敗すること。ちょっとでも戸惑えば押し切れるチャンスだ。

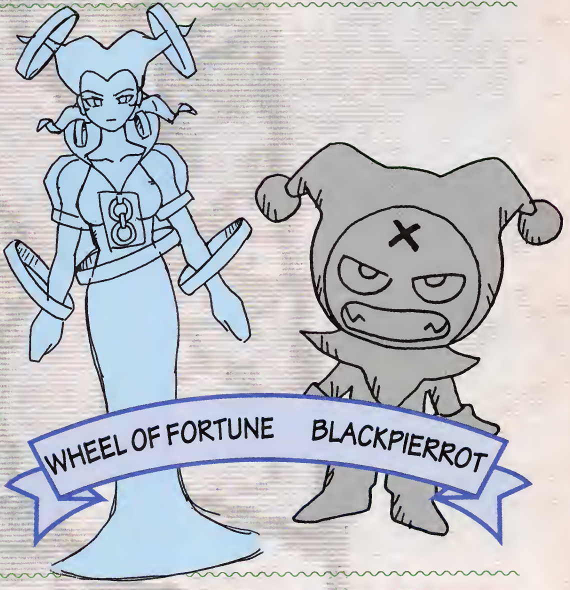
ただ押し切るためには連鎖を1回やめて再び攻撃しなくてはならないのだが…(絶えず相手ラインにドロップを送り続けるための措置)。

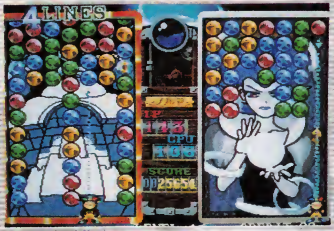
ノルマ勝ちはほぼあり得ない。あくまでも攻撃を続けなければならない。1連鎖(連鎖なし)を1回行っただけで、おそらく君は負けるだろう。

細かい連鎖を送り、攻撃されてしまったときは大連鎖でピンチを脱出。少しでも安全になったら再び小連鎖…このサイクルが最も勝てる気がする。ちなみに私がクリアしたときは、タワー、フォーチュン戦ともに虹玉が出現し、押・さ・れ・る・前に勢いで勝った。



初期配列で生死が既に決まっている。





この状況に君は何を想うか!?

対人戦で使う場合

2連鎖4回。こりゃ強い。

最後のおまけ+小ネタ 気分はハイスコアラー 君もカウンターストップを狙おう!

ちょっとマジドロをやり込んだ人なら簡単に狙える、スコア稼ぎで優越感に浸ってみるのはいかがだろう。

すとーりーモードで疲れた体を休ませるにはちょうどいい。

方法を説明しよう。

(1)すごろくモードを選ぶ
(2)一番初めの面が始まったら多少ドロップを動かしておきつつ、Cボタンでギリギリまでドロップを下げる
(3)途切れないように連鎖をして得点を稼ぐ
(4)このあと出てくる炎玉を取ったり潰さないようにして、炎玉が氷玉に変わるまで待つ
(5)残り時間はわずか。連鎖を決めつつタイムアップさせる
(6)キャラは前進しないので、(2)から同じことを繰り返す

注意として、この稼ぎを続けていくと、ドロップがせり下がってくるスピードが上がり、(4)の過程で炎玉を取らざるを得なくなってしまう恐れがある。このときは3の連鎖を始める時間を遅らせよう。

こうやって得点を上げていって、CPUがゴールしたら終了だ。君のスコアを確認しよう。ひょっとしたらすさまじい点数が出ているかも…。

マジドロはハイスコアを記憶しているので、自己満足をするのにピッタリだ。実際に気持ちがいいので、1回試してみよう(でも「めざせハイスコア」での集計はしてないので、焦らないでね)。



タイミングよくCを押せば、準備する時間もできる。



ちょっと遊んだだけでも、こんなに点が入る。

1人用モードでの小ネタです

レベル後半になると、ドロップが落ちてくるタイミングも早くなり、ドロップの量も増えていく。ドロップに押しつぶされないように、このテクニックを使ってみてほしい。

●Cボタンを押して、ドロップが落ちてくるまでの時間を元に戻す(=長くする)。

実はドロップが落ちてくるまでの時間は機械内部で正確にカウントされていた。この、「ドロップが落ちる時間」さえ覚えておけば、1ライン自分で下げるだけで済む。感覚を覚えて実践してみよう。

アクションもすごいけど音響システムはもっとすごいっス!!

SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING
サンフランシスコ・ラッシュ™

アメリカのゲームらしくとにかく派手!でもそれより気になるのが音響システム!トンネルに入ると…すげぇ～!!

担当：ずるずる

前後のスピーカーから「音」を再現!!

映像や音の作り方には昔から定評のあるアタリ。そのあたりもチェックするのはアタリファンなら誰しもやるはず！

まずは映像であるが、いかがでしょう。3DCGを使っているのにこの自然さはさすがといったところ！日本のメーカーじゃあこういうのは表現できないって感じ！

音はどうかというと、これまたすごい！ゲーム中の臨場感を前後にあるスピーカーで再現しているのだ！反響音とかがすごくリアルなんだ！

いかにもアメリカン!!



「飛ぶ」ことに命をかけてる?

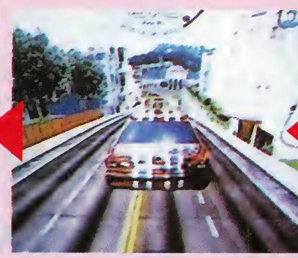
さてこのゲーム、ドライブゲームなのだが、見ているのとプレイしているのとでかなりの違いがある！

それはやはり、「地上を走るのが当たり前！」の車がガンガン空を飛ぶのだから！

サンフランシスコというと有名なのは「坂」が多いこと。となるとそのドライブは登ったり下ったり。







あちこちにあるアップダウンですぐジャンプができる！

でもそこを200km/h以上で走るのだから飛びまくるのなんのって！いかに上手に飛ぶかがカギになりそう…。

「曲がる」?それとも「突っ込む」?

コースの設定は、サンフランシスコの街中になっているが、建物ばかりあるところだけがコースではなく、ちょっと郊外に出て、森やトンネルのあるところも走るのだ。







郊外では、うねったところをショートカットできる！

建物がないそんなところでできることは…そりゃあショートカットしかないよね！

クラッシュに重さを感じる?!



「飛ぶ」以外になんと「近道」探しも!!

郊外ではショートカット等により近道ができる。では街中では…建物があってできそうにない。と思いきや、これがあったりするのです！

それは細い路地に入ったり下水道?に入ったり、ジャンプをしてビルの上！に上がってその上を走ったり！して近道(になっていればいいけど)することができるのだ！

でもそのコースって狭かっ



近道するのは…



うわっ！危ねぇ！




街中を走っていると、いかにも入ってくれっというところが…。たりして楽に通れなかったりするんだよね！

そこがゲームになっていて、リスクを負ってでも速く走るのか、それとも安全に走るのかをプレイヤーに選択させてくれる。

やるからには成功させないとね！しっかり走れるようになるまで時間がかかるけど…。



こ、ここへ入るの？中はいったいどうなっているやら…。

そんなショートカットになる部分をいくつか載せてみたけど、かなりヤバそうでしょう？何せ200㎞／h以上で走っている上にしっかりライン合わせをしなきゃあいけないんだからプレイヤーはプレッシャーの嵐！克服できそう？

サクサク走りたい人のためのボタン

クラッシュシーンは見たくない人のためにあるのがアボートボタン。

「デモカット」ボタンはいわゆるクラッシュシーンを見たくない人、クラッシュシーンを見ると心臓が止まってしまう人、先祖からクラッシュシーンは見るなと伝えられている人のためにあり、コース外に飛び出した時などにこれを押すと、車がスッと浮き上がってコースの中央に戻してくれる。



このボタンで



緊急脱出だ!!

（編集部調べ）




ボタンを押すと浮き上がって、こんな風に戻されるのだ！

タイムはカウントされているので結局同じだが、精神的なイライラが軽減されるぞ。

コースは3つ！「上級」はかなり難しい!!

選べるマシンが4つにコースが3つ。単純に計算しても12通りの遊び方がある！

その3つのコース、どれも周回タイプとなっていて、ひたすらライバルを追い回しながらポジションアップ、タイムアップをしていく。

初級はやさしく、中級は慎重に走ればいいけど、上級はかなりやり込まないと完走はムリそう。気合入るっス！



「初級」。郊外も走るコースとなっている。覚えやすい。



「中級」。街中のコースが多くなり、テクニックも必要に！



「上級」。とにかく長い。そのため暗記が苦しい。つらい…。

さすがは上級！



カーブがきつい!!

学園祭でセクシー写真をGET
麻雀学園祭

学園生活最後の学園祭。最後の学園祭に、思い残すことのないよう麻雀で勝負だ。

担当：J★笹岡

～ゲームストーリー～

私立一色学園に通う貴方は、写真部の部長と麻雀同好会の部長を兼任する三年生。女好きのギャンブラーとして、学園内はもとより学園のある平和町でも有名です。

そんな貴方も三度目の秋を迎え、無事に卒業できれば一色学園に別れを告げなければなりません。思えば長いようで短かった二年半。後悔のないように過ごしてきた学園生活。しかし写真部に所属する者としてやり残していることが一つだけあります。それは、かねてから切望していた「あるテーマ」を学園祭で実行していないことなのです。

「あるテーマ」とは、すでにリストアップ済みの身近な女性を被写体としたセクシーな写真を「カーニバルショット」と名付け学園祭で展示することであり、「身近な女性」ということは、当然ながら学園の生徒や先生、それに学園近くにある雀荘やハンバーガーショップなどで働くすべての美しい女性が対象となります。

ついに学園祭まで一週間と迫ったある日、貴方はついにそのテーマを実行に移そうと決意します。しかし、いかにして彼女たちに被写体となってくれるように頼み、OKしてもらうかが問題なのです。

貴方がこの平和町で女好きのギャンブラーとし有名であったとしても、所詮はたかが高校生、モデル料を払えるほどの金持ちではありません。それにお金を払うといった所で、それでOKしてくれるとも限りません。そこで貴方は一つの方法に賭けてみることにしたのです。

その方法とは、麻雀で勝負して貴方が勝てば被写体になってくれて、負ければ二度とその事で言い寄ったりしないというものです。一人でも多くの被写体をゲットするためには、もう貴方には他の方法がありません。

最後の学園祭に向けリストアップした女性たちすべてをフィルム収め「カーニバルショット」を完成させて、学園祭を成功に導くことが貴方にできるのでしょうか？

学園祭まで一週間！麻雀勝負で写真を集めよう

さてさて前回紹介したこの麻雀学園祭。今回は、発売時期も近いので、登場するキャラクターたちのプロフィールなどを載せていきたいと思う。

このゲームでは、左のストーリーにしたがって、主人公は、学園祭までの期間、一週間のあいだに、兼ねてから目を付けていた女性6人から、カーニバルショットを入手しなければならないぞ。

ゲームはアドベンチャーゲーム風に進行していき、プレイヤーはマップ画面で行く場所を選択し、行った場所で、各女性との会話シーンへと突入する。

で、会話が終わると麻雀画面へと移り、麻雀対戦に勝利すると、カーニバルショットが手に入るといった寸法だ。

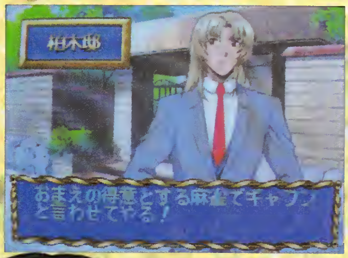
アドベンチャー画面では、女性キャラだけでなく、男性キャラクターも出てきて、情報や写真（？）をくれたりするので要チェック。

あらゆる場所をまわりつくして、カーニバルショットを集めまくろう。

今回は、主要キャラクター6人のプロフィール紹介。このほかにも、男性キャラクターや、女性のサブキャラクターがいるぞ。それはまた。



会話画面。マップを移動してお目当ての女の子を捜そう。



男性キャラもいる。コイツに勝つといいモノをくれるぞ！

KAGIYA KYŌKA 鍵屋 京香

18歳 おうし座 O型 剣道部所属3年生
身長158cm B82（Bカップ）W57 H84 趣味 ボウリング





快活なスポーツ少女でサバサバした性格だが、彼氏いない歴18年なのでかなり純情な所がある。

今まで言い寄ってきた男子は、彼女の「ゴメンナサイ」によりすべて壊滅している。

主人公とは小さな頃からの幼なじみで、実は主人公に魅かれているが不器用なので思いをうまく表現できない。

剣道の腕前はインターハイに出場するほどで、現在、秋の大会に向けて猛練習中。

SAKAKI MAYU 榊 まゆ

16歳 おとめ座 B型 テニス部所属1年生
身長155cm B78（Aカップ）W59 H83
趣味 ぬいぐるみ集め





まだ子供っぽさが残る明るい女の子。

男子と話をする時、少しテレているのか口元に手をあてる癖がある、そんな可愛い仕種が男子生徒の人気をあつめている。

主人公のライバル柏木にあこがれている。

YŪKI MAKIE

結城まきえ

20歳 てんびん座 AB型 モデル事務所に所属する新人モデル
身長168cm B90（Dカップ） W58 H86
趣味 カラオケ





短大を卒業したての好奇心旺盛な女性。
卒業を機に町内へ引っ越してきた。まだモデル業が流れに乗らずハンバーガーショップ「タムタム」でアルバイトしている。アルバイトをはじめた頃は、彼女のレジに行列ができたほどの町内では美人で有名。

AKINO MAKOTO

秋野まこと

19歳 おとめ座 A型 教育大学で初等教育を学ぶ女子大生
身長165cm B85（Cカップ） W57 H88
趣味 童話を読むこと





主人公と同じ一色学園を卒業し、小学校の教師になるべく大学へ通っている。
大学が終わると自宅の本屋を手伝っている心優しい女性。

TAKAHASHI KEIKO

高橋 恵子

26歳 おひつじ座 A型 教諭
身長165cm B86（Cカップ） W58 H85
趣味 エアロビクス



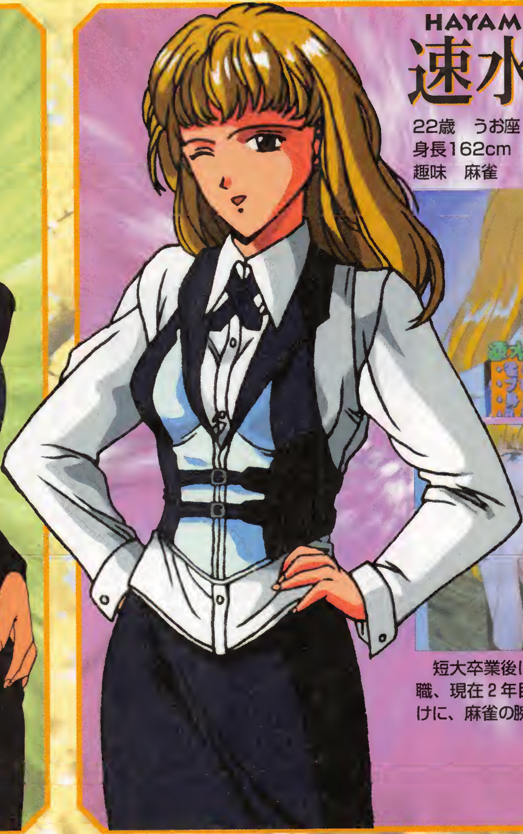


妖艶な雰囲気のする美人教師。一色学園で英語を担当している。
主人公の所属する写真部の顧問で、物分かりの良さは教師の中でもピカイチ。

HAYAMI SAWAKO

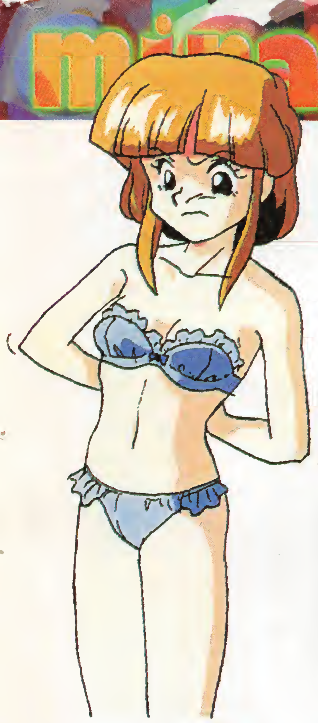
速水 佐和子

22歳 うお座 O型 プロを目指す雀荘メンバー
身長162cm B83（Bカップ） W60 H87
趣味 麻雀





短大卒業後に趣味と実益を兼ねた雀荘に就職、現在2年目。麻雀プロを目指しているだけに、麻雀の腕はプロ級である。





ウ〜ス、ギャルゲーファンの読者諸君。お初にお目にかかる、こいったページの常駐アプリケーション、ジョッキー☆笹岡の代打、アディトシだ。

ま、なんでこういったゲームの記事を、突然書いているかというとやな…。

仕事たから。

ほんまはエエ人よ

一度紹介されてるけど、とりあえず、このゲームの特徴っちゅうもんを述べてみようかな。まず、前作でもそうやったけど、このシリーズは上がった点数によって、脱ぎ方が変わる「マルチ脱衣システム」があってやな、今回はそれにカメラアングルが変化するようになったから、同じ服でも、まったく違った脱ぎ方が展開するんや。

しかも、前作の3倍を超える3000枚もの動画を使用しているから、滑らかで多彩なアニメーションが、勝ったらじっくり拝めるで。キャラデザインもあの土器手司氏やしな。

それとな、このゲームそんなに楽に先に進ませてくれへんけど、CPUの役の作り方は、そんなにひどくないで。

確かに上がり方は、ゲームやからインチキ臭いところがあるけど、小さい役ばかりやから、そこそこ稼いどったら、そうそう負けへんように、ちゃんとなっとる。えらいわな、サニー…じゃなくてサミー工業さんは。

うん、肝心の女の子についてやけどな、年齢制限を考えて16歳って設定されてるけど、やっぱ、ちょっと罪の意識感じるで、コレは。どう見ても小学生やもんなぁ〜。

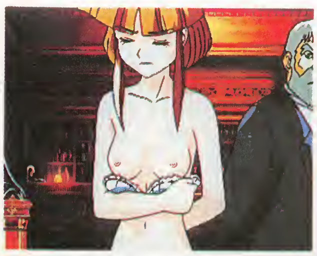
でも、心を鬼にしてやってみたら、なんと、邪魔する奴がおんねん。その家の執事みたいなんやけど、ことごとく自分で脱ぎたがるわけや。ちょっと腹立つけど、そっちのほうが好みやから、良しとするわ。



ヒュッパティア

愛称ティア。16歳だが、まだあどけなさが残る人形好きの女の子。

身長156センチ
バスト 79センチ
ウエスト 54センチ
ヒップ 78センチ
声優 こおろぎさとみ



クラリッサ

愛称クリス。ボーイッシュな雰囲気が漂う17歳の女の子。元気さの中に少し大人に背伸びした感じを受ける。

身長169センチ
バスト 82センチ
ウエスト 56センチ
ヒップ 80センチ
声優 水谷 裕子









ランドール

大人の雰囲気を醸し出す26歳のお姉さま。しかし扇情的なわけではなく、健康的な色気を感じさせるレディ。

身長178センチ
バスト 87センチ
ウエスト 60センチ
ヒップ 89センチ
声優 折笠 愛



この世の果てで恋を唄う少女「YU-NO」 SS

↑

エルフの放つ最新作をGET!





©CAPCOM CO.,LTD.

← 特別付録はコレだ!

『QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡』

特製両面ポスター

Vol.4 Pretty Fan

好評発売中 定価690円

大特集 熱いぜ! カプコン!! はやくもアレが移植決定か?

その他、どこよりも早い最新作情報が…!?

PS SS QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

PS ストリートファイターEX plus α

PS SS ストリートファイターコレクション

発売直前特集 PS ゼロディバイド2 SS リアルサウンド



めぐみ、サキ、妖精のイラストが目印!

©CAPCOM CO.,LTD.

GAME NAVi vol.5

ニュータイプゲームチョイスマガジン ゲームナビ

7/25・8/11合併号は6月27日(金)発売!!

毎月第2.第4金曜日発売 定価500円(税込)

SHINSEISHA

鉄拳3シリーズ

本当の闘いがついに始まる…。

GAMEST MOOK vol. 84

ACT.2 完全攻略編









■鉄拳3プレイヤー待望の攻略編が満を持して登場!!
その奥深いゲーム性をゲーメスト鉄拳3攻略チームが完全攻略。
君の勝利を確実に助けるのはゲーメストムックだけだ。
本当の意味の闘いがついに始まる。

大好評発売中　本体価格980円

美しい技の数々が連続写真で蘇る!!

GAMEST MOOK vol. 76

ACT.1　基礎知識編



■流麗な技の数々が連続写真と細かい解説付きで，君の手元で鮮やかに蘇る!!
鉄拳3の全てを知り，そして極めるにはまずこの一冊から始めるのが一番。
君を闘いの世界へといざなう技表，他を圧倒して発売中!!

大好評発売中　本体価格850円

7月末の発売めざして努力と根性で制作中！

GAMEST VIDEO vol.37 ACT.1

■イミシンな「ACT.1」ちゅうのが気になるね！
初の2巻ビデオの登場なのか～?!

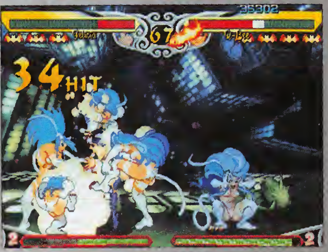
商品番号：GV-37　価格未定

ヴァンパイアセイヴァー シリーズ

GAMEST MOOK

ヴァンパイアセイヴァー 実戦応用編





あなたに最高の栄誉を



息詰まる対戦の駆け引き、大迫力のEX技、怒涛のチェーンコンボ…、ヴァンパイアセイヴァーに詰め込まれた闘いの魅力をゲーメストにしかないノウハウで徹底解剖!!この一冊がセイヴァー攻略にとどめをさす。あなたに最強という名の栄誉を与えるために…。

8月発売予定
本体価格未定

GAMEST MOOK Vol.77

ヴァンパイアセイヴァー グラフィカルマニュアル 基礎知識編

大好評発売中!!
本体価格850円



華麗な技の数々をご覧あれ

ヴァンパイアセイヴァーの華麗な技の数々を連続写真で紹介!!また、個性あふれるキャラクターたちもゲーム中のモーションや資料も交えて多角的に特集、画集感覚で楽しめる!!美しいビジュアルを堪能したいなら、これを見ずに一体なにを見るのか?



(神奈川県　中原隼佑さん)

GAMEST MOOK WORLD SERIES Vol.5

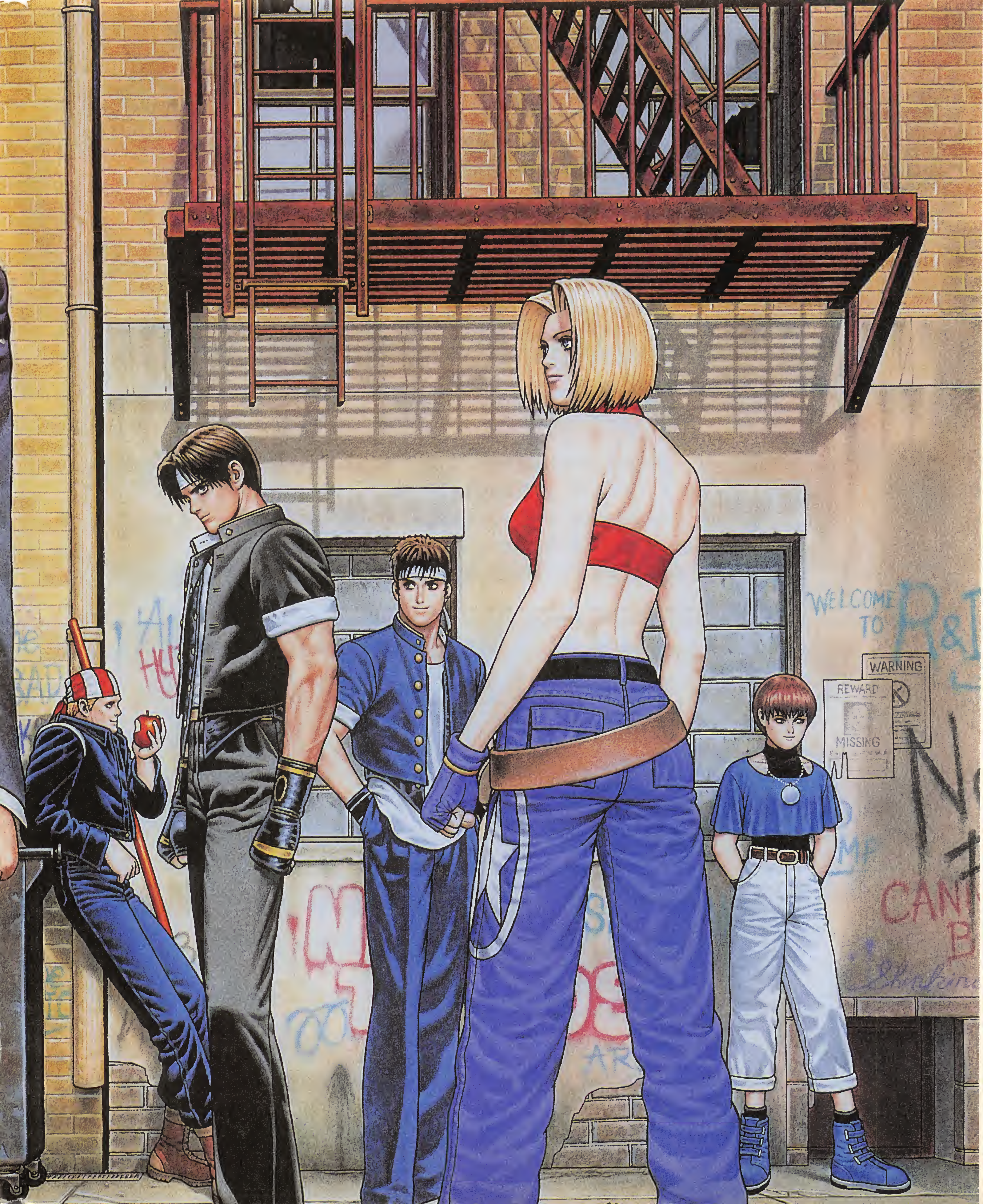
ヴァンパイアセイヴァー ファンブック

ねえねえ、遊ぼうよ

三度集いし、異形の者たち。君もダークストーカーズの宴に参加してみないか!?ファン待望のファンブック、ついに登場!!!

7月25日発売予定 本体予価980円

'97 GAMEST MOOK


WELCOME
TO
WARNING
REWARD
MISSING



The Future Is Now
SNK
COMING UP!!
THE KING OF FIGHTERS '97
ザ・キング・オブ・ファイターズ '97、ネオジオで登場！
©SNK 1997
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110(AM9:00~PM5:00) ※電話番号はお間違えなく。
NEOGEOはSNKの商標です。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp



熱波到来。
マーヴルコミック、ストリートファイターの超人気キャラ17人に加え、
なんと、TVでもエキサイトな話題になった木梨憲太郎画伯デザイン
(VOICEも担当)の「憲磨呂」も参戦!!
はたして、「憲磨呂」の実力とは…!? 強いのか…!? 弱いのか…!?
ヴァーサス・タッグバトルはますます熱く、おもしろくなってきた。
NEW HERO
3 HIT
CPS II
第23弾
画面は
開発中のものです。
QSOUND
® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です
MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:
TM & © 1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© NORITARO KINASHI • Arrival / NTV.
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER
LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.



★初心者にうれしい…♥。コマンドを入力しなくても、ボタンを連打するだけで必殺技が出せる！<EASYモード>。

★空中でも上級者に劣らない連続技で攻撃を繰り出せる！憶えやすくなった<エリアルレイヴ開始共通コマンド>。

★おなじみ2on2タッグバトルシステムに加え、ピンチの時に即座にいつでも援護攻撃できる！<ヴァリアブルアシスト>。

《MSH VS. ストリートファイター》シークレットファイル取扱店 ●プラサカプコン(野幌店)〒069北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(柏村店)〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●ビバ・サーカス(本荘店)〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●カプコサーカス〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●カプコステーション(三条店)〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●マジカルカプコ(三条店)〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】●カプコステーション(十日町店)〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●メルヘンランド(見附店)〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(白根店)〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(佐和田店)〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●プラサカプコン(黒埼店)〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】●メルヘンランド(分水店)〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(十日町店)〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(取手店)〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●メルヘンランド(岡部店)〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●メルヘンランド(会津店)〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(船引店)〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●メルヘンランド(ホテル東急店)〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●プレイタウン(サンルート店)〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】

株式会社カプコン®

＜AM事業本部＞
●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(0899)34-8786　福岡／(092)441-1991

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



ゲーメスト 7.30 July 1997 No.198
平成9年7月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第12号通巻198号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価540円 本体514円 送料140円
雑誌22445-7/30

T1122445070543